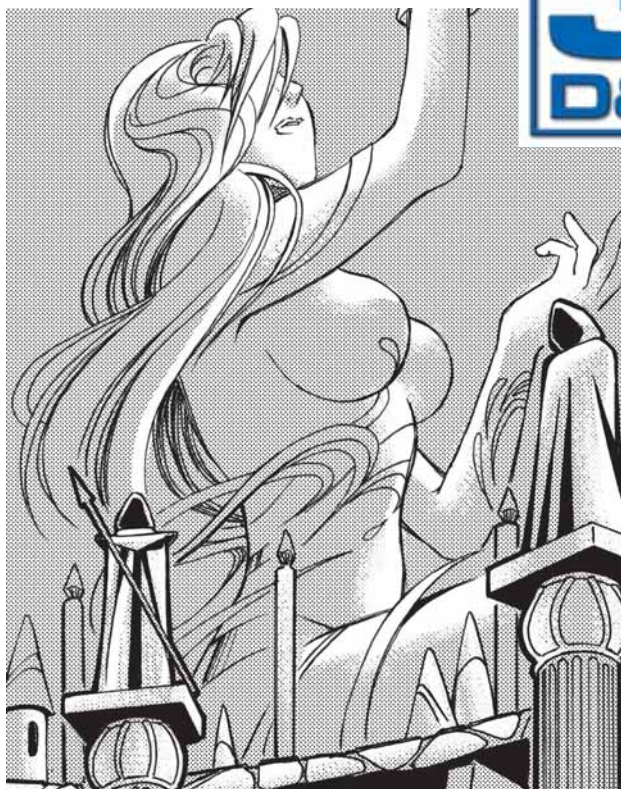
A Libertação de Valkaria

MANUAL 3 D&T

Maury "Shi Dark" Abreu

Marcelo Cassaro

Criação: Marcelo Cassaro.

Design e Desenvolvimento para 3D&T:
Maury "Shi Dark" Abreu.

Arte: Luiz Eduardo Oliveira, Anderson Nascimento, Erica Awano, André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Mapas: Maury "Shi Dark" Abreu, Dawis Roos.

Capa: André Vazzios.

Impresso por: Parma.

Sede**: Rua Joaquim Lapas Veiga, 532 e 536, Jardim do Lago, SP/SP, CEP 05550-010** • Redação, administração e depto. comercial: **fone (11) 3052-2288** • Circulação: **Antonio Marcos** • Distribuição exclusiva para todo o Brasil: **Fernando Chinaglia S/A, Rua Teodoro da Silva, 907, Grajaú, CEP 20563-900, RJ/RJ, fone (21) 3879-7766** • Impressão e Acabamento: **Cunha Facchini**• Atenção: **Dragão Brasil e 3D&T não têm representantes autorizados em nenhum lugar do país. 3D&T é uma publicação da Editora Talismã Ltda.**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Abreu, Maury "Shi Dark"
A Libertação de Valkaria / Maury "Shy Dark" Abreu, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino. -- São Paulo : Talismã, 2004.

"d20 system"

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Cassaro, Marcelo. II. Saladino, Rogério.
III. Título.

04-4066 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Sumário

A Maior Ambição

Sua mão macia deslizava pelo mármore da sacada. Nenhuma rachadura, nenhuma falha. Nenhuma imperfeição, por mínima que fosse. A mesma exatidão poderia ser encontrada em cada parede, aposento ou objeto naquele palácio. A mesma simetria implacável.

E não apenas no palácio, mas também no mundo à volta. Ao longe, uma cadeia de montanhas exibia picos com a mesma altura, a intervalos iguais. No céu de azul uniforme, nuvens idênticas corriam em velocidade constante e formações rígidas. Rios de margens retas e curvas exatas cortavam planícies de formas geométricas. Mesmo as árvores e suas folhas cresciam seguindo padrões rigorosos, exatos.

Contra o cenário correto de Ordine, sua forma esbelta e seminua parecia ainda mais deslocada, mais imperfeita. Espirais lilases dançando sem rumo sobre a pele rosada, imitando o movimento dos cabelos de mesma cor. Mesmo absolutamente imóvel, mesmo observando a paisagem serena, ela parecia inquieta.

Khalmyr nunca entendeu o que a fazia tão linda. Claro, as deusas sempre são belas, são a perfeição — e perfeição, ele bem sabia, é o objetivo final de todas as coisas. Glórienn era a perfeição entre os elfos. Wynna era a perfeição entre os gênios e fadas. Allihanna entre os seres da natureza, e Tenebra entre suas criaturas da noite. Todas perfeitas. Todas belas.

Como alguém podia ser bela por sua imperfeição? Por suas falhas? Seus defeitos?

Como sua raça eleita poderia desejar alcançá-la, se não havia um padrão a alcançar? Como seguir as regras de alguém, se não há regras a seguir? Tal anarquia, em uma criatura supostamente igual a ele, perturbava Khalmyr profundamente.

Mas lá estava ela. Nunca a mesma, mas sempre ela. Não o caos mutante e insuportável de Nimb, mas ainda assim diferente a cada olhar, a cada momento.

O Deus da Justiça chegou mais perto, sua armadura exalando música metálica ao mover-se. Cruzou os braços. De todos no Panteão, era o único que parecia mais gentil de braços cruzados.

— Você sabia que seria apanhada. Sabia que seria castigada.

— Eu sabia que isso poderia acontecer — Valkaria respondeu, sem tirar os olhos da paisagem.

— Achou que poderia conseguir? Achou que vocês três tomariam o Panteão?

— Havia uma chance.

— Aqui não há "chances" — grunhiu Khamlyr, com evidente desprezo pela palavra.

— Ahn, perdão. Vivo esquecendo.

Ela virou-se e sentou na murada. Fitou o irmão deus com olhos que mudavam constantemente de cor.

— Como é estar sempre certo? — disse, em tom de acusação. — Jamais ter dúvidas sobre o que se deseja? Jamais chorar por um erro que cometeu, ou nunca lamentar algo que não fez? Como consegue?

— Você gostaria de ser como eu? Por isso tentou usurpar minha liderança?

— Não! — ela gritou, então acrescentou insegura. — Não é nada disso...

— Então por quê?

Silêncio. Uma brisa de temperatura constante soprou. Valkaria não sentiu frio, mas mesmo assim segurou os próprios ombros.

— Você conhece a história do sapo e o escorpião?

Khalmyr conhecia. Mas deixou a deusa falar assim mesmo.

— O escorpião queria atravessar o rio. Pediu ao sapo para fazer a travessia em suas costas. O sapo tinha medo de ser picado, mas pensou: se ele me matar, vou afundar e ele morrerá também. Certo de que não seria atacado, o sapo concordou.

"Então, no meio do caminho, o escorpião picou o sapo. — Por quê?! — ele perguntou, enquanto o veneno agia e ele morria — agora vamos os dois morrer! Por que fez isso?"

"E o escorpião respondeu: porque é a minha natureza."

Khalmyr não precisava da parábola para entender. Ela era a Deusa da Ambição. A deusa de uma força, uma emoção, que impele todo ser senciente a alcançar o inalcançável. Uma qualidade que, se nem sempre pode ser admirada, deve entretanto ser respeitada. Talvez tanto quanto a ordem, o bem ou a vida.

Valkaria nunca seria verdadeiramente feliz. Ela sempre estaria em busca de algo que não tinha. Ou pior, de algo que não poderia ter. Como agora.

— Entendo que você seja assim — ele disse, em seu tom sempre grave. — Teria acontecido cedo ou tarde. Ambos sabíamos.

"Mas e quanto a eles?"

Khalmyr apontou com o olhar, de uma forma que apenas deuses podem, para além dos limites de seu reino. Para o Plano Material, onde estava Arton. Para as vastas nações que prosperavam e guerreavam no continente sul, ainda populoso e civilizado naquela época.

— Por que fazê-los assim? Por que precisam passar pela mesma angústia, o mesmo martírio?

— Olhe para eles, Khalmyr — ela disse quase ofegante, soltando os braços, os olhos cheios de orgulho. — São indomáveis. Conquistadores. Invencíveis.

— As crias de Megalokk também eram. Tivemos que contê-las.

— Não creio! — a deusa vociferou, em tom de revolta. — Como pode compará-los a monstros? Não acredito que não consiga ver a diferença!

— Ah, mas eu vejo a diferença.

E desta vez Valkaria ficou surpresa, pois havia compaixão na voz de Khamlyr.

— Eles não são maus. Não são cruéis. Eles temem o desconhecido, mas mesmo assim o enfrentam. Eles aprendem com seus erros, mas não cessam de cometê-los. Contagiam os outros com sua energia. Têm vidas curtas, mas intensas. Não importa o que aconteça, nunca deixam de ser eles mesmos — mesmo sem saber quem são eles mesmos. Pois não existe o humano perfeito.

"Incrível. Uma raça que nunca será perfeita, mas mesmo assim nunca desiste de tentar. Admiráveis, esses humanos. De todas, Valkaria, não pensei que seria você a mãe da raça dominante. Mas agora parece tão lógico..."

— Você... os admira?! — sussurrou ela, incrédula. — Eu não fazia idéia...

— Eu os admiro, sim. Mas também lamento por eles.

"Você os fez à sua imagem. São eternos descontentes. Mesmo com a conquista do mundo, não vão descansar. Mesmo com a soberania sobre as outras raças, não vão parar. E nunca, nunca vão encontrar a felicidade verdadeira. Nunca vão conhecer a realização. Sua jornada nunca terá fim."

— Lin-Wu costuma dizer que o importante não é o destino, mas sim a jornada — ela disse, orgulhosa de como o Deus Samurai também acolheu os humanos como seus eleitos, e fez deles um povo de honra.

— Justamente! Uma jornada de desejos irrealizados, de anseios nunca satisfeitos. Não acha isso cruel? Fazer com que os mortais sofram como você sofre?

Valkaria sorriu suave, sentindo o peito aquecido. Por alguma razão, era confortador saber que Khalmyr não tinha todas as respostas. Ele não entendia todas as coisas.

— É assim que você me vê? Acha que estou sempre infeliz? Que sou algum tipo de eterna amaldiçoada?

A deusa tocou o rosto rígido de Khalmyr, sentindo uma estranha e inadequada piedade. Nem parecia ser ela prestes a receber o castigo divino.

— Seus dois parceiros serão afastados do Panteão para sempre — ele disse, como se lendo a mente de Valkaria. — Outros dois vão ascender para tomar seus lugares. Mas você não terá o mesmo fim.

— Não...? — espantou-se outra vez a deusa.

— Os humanos não merecem pagar pelo crime de sua criadora. Eles já sofrem o bastante,

não serei eu a impingir-lhes mais tristeza. No entanto, deve ainda haver castigo.

"Você diz que os humanos são movidos pelo desejo. São movidos pela busca, pela jornada. Pois que eles tenham uma busca. Um desafio. E quando esse desafio for vencido, você estará livre para retornar."

De alguma forma, naquele momento, cada ser humano em Arton podia sentir um estranho entusiasmo enquanto Khalmyr explicava as regras e Valkaria ouvia com excitação crescente.

— Você será transformada em pedra. Aprisionada na forma de uma grande estátua, em meio ao desolado continente norte. No coração do colosso, haverá um labirinto. O mais perigoso labirinto jamais pisado por mortais. Cada membro do Panteão — incluindo você e eu — contribuirá com seus próprios desafios.

Havia ainda uma série de outras regras, como o fato de que Valkaria não seria mais reconhecida ou lembrada em áreas distantes da estátua; seus clérigos e paladinos teriam seus poderes reduzidos; e também o próprio segredo do desafio, conhecido apenas pelo sumo-sacerdote da deusa. Mas nada daquilo importava. Quanto maiores as dificuldades, quanto mais obstáculos Khalmyr apresentava, mais a deusa brilhava de emoção.

— Tem certeza de que entendeu? — o Deus da Justiça sabia não ser correta uma reação tão feliz diante do que estava por vir.

— Sim! Claro que sim! Você está colocando meu destino... minha vida... nas mãos deles!

— Não está preocupada?

— Como poderia?! Como, se agora tenho a certeza total de que serei salva?

— Como pode ter essa certeza?

— Porque confio neles! Foram feitos assim. Feitos para nunca desistir. Feitos para superar qualquer coisa, não importa quão difícil seja.

— Levará muito tempo.

— Esperarei. De joelhos. Clamando por sua ajuda.

— Em geral os devotos oram aos deuses pela salvação. O contrário não é comum.

— Eles não são um povo comum.

Sem mais nada a dizer, Khalmyr sacou a espada Rhumnam. Valkaria recuou, assustada: mesmo com a confiança que tinha na própria salvação, o castigo não era fácil de enfrentar.

A deusa chorou. Suas lágrimas caíram em diversos pontos de Arton.

— Olhará por eles até minha volta? — pediu.

— Sim. Tem minha palavra.

— Então estou pronta.

Deu as costas a Khalmyr, pousando as mãos trêmulas na sacada, e esperou pelo golpe. A espada riscou no ar um arco perfeito de luz, mas parou no meio do caminho. Khalmyr sentiu que a deusa condenada ainda tinha algo a dizer.

— Haverá, sim, um fim para a jornada.

"Os outros deuses querem a adoração e admiração de seus povos. Querem que seus devotos sejam iguais a eles. Mas eu, Khalmyr, não quero os humanos se ajoelhem para mim. Não quero que sejam iguais a mim."

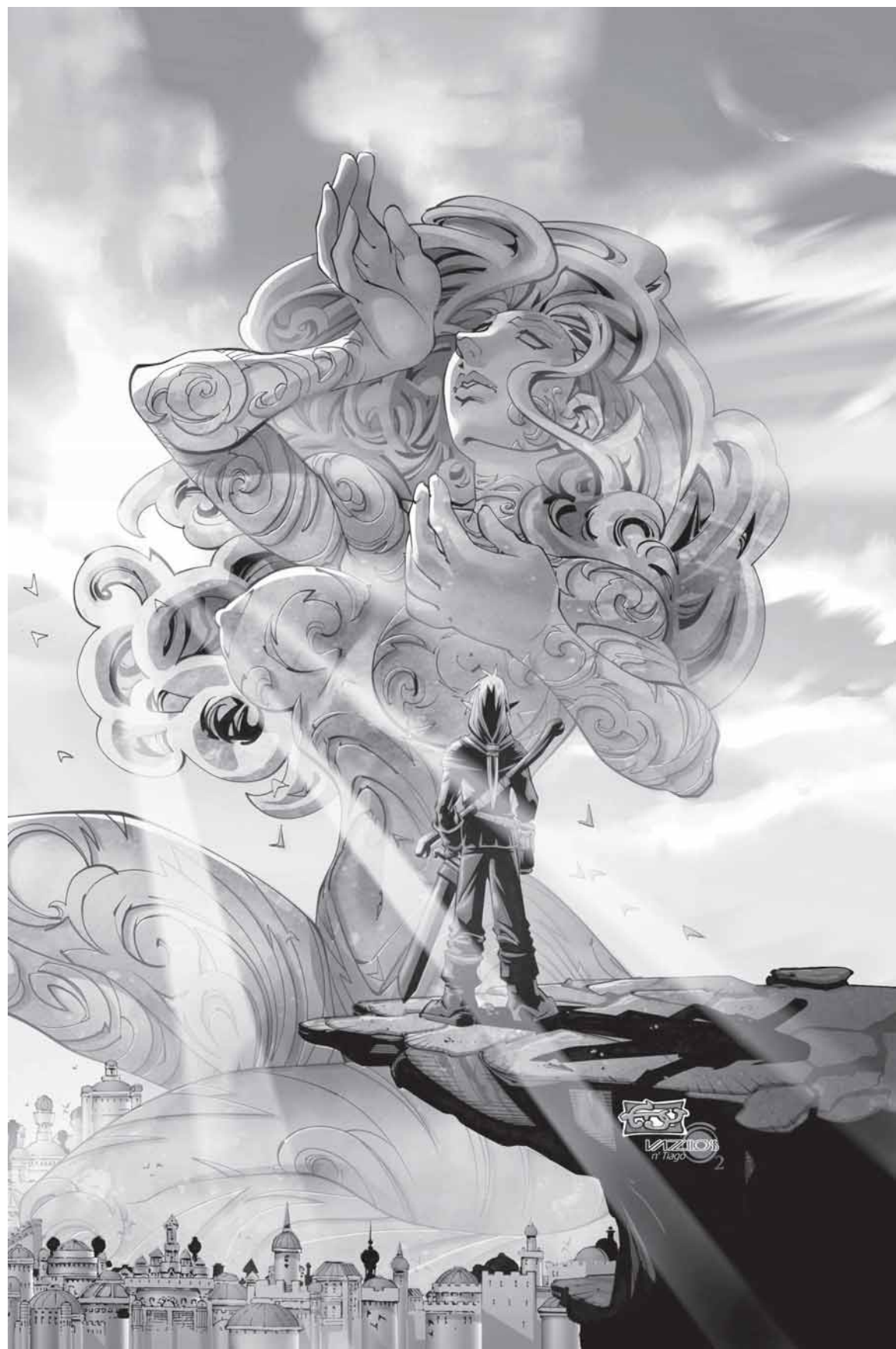
"Quero que sejam MELHORES que eu."

"Melhores que NÓS."

E nesse instante, fitando seu carrasco com o rabo dos olhos, acrescentou:

— Eu criei os humanos para que superem os deuses.

A espada terminou sua jornada.

Mas a jornada humana apenas começava.

“Não fiz os humanos apenas para viverem ajoelhados perante os deuses. Eu os fiz para superá-los.”

— Valkaria, Deusa da Ambição

Introdução à versão 3D&T

*Muitos já conhecem a história, especialmente os fãs de **Tormenta.** Mas sempre há alguém esteja entrando em contato com nossa obra pela primeira vez. E existe uma Primeira Lei para todos aqueles que produzem textos: quando o leitor não entende o que você escreve, a culpa não é dele. A culpa é sua.*

*Assim, o mundo de **Tormenta** foi concebido durante uma reunião em meu apartamento, envolvendo a mim (também conhecido como Marcelo Cassaro), Rogério Saladino e J.M.Trevisan, além de uma gata branca, Coca-cola e pão-de-torresmo. Desde o início estava decidido que seria um cenário próprio para **Dungeons & Dragons**, nosso RPG favorito — e o RPG favorito do mundo.*

*O tempo passou, as coisas mudaram. A gata morreu, não bebo mais Coca-cola, e fechou a padaria onde tinha pão-de-torresmo. Mas não mudou o fato de que **Tormenta** foi concebido como um mundo de **D&D.***

*Enquanto isso, outra obra crescia. O sistema **3D&T** abandonava suas raízes nipo-satíricas para tornar-se um jogo genérico. Não um possível rival para **GURPS**, mas sim uma contraparte exata — enquanto o querido jogo de Steve Jackson procura realismo, **3D&T** procura a total falta de realismo em nome de regras mais simples e rápidas.*

***3D&T** e **D&D** também não são nem um pouco parecidos. Mesmo assim, seus fãs elegeram Arton como cenário favorito. Querem suplementos. E alguns ficam enciumados quando o “outro” sistema recebe suplementos que o seu não tem.*

*O caso mais recente foi **A Libertação de Valkaria.** A maior e mais importante aventura artoniana, aquela que coloca nas mãos dos jogadores o destino de uma vítima cativa desde a criação do cenário. Lançada primeiro para o D20 System, e hoje a aventura mais jogada no Brasil — numerosos Mestres admitem tê-la mestrado quatro ou cinco vezes.*

Os 3D&Tistas tiveram que esperar muito pela chance de salvar a deusa. Agora sua chance chegou, em uma adaptação muito bem executada por Maury “Shi Dark” Abreu, que também desenvolveu a aventura original.

*É fato que **3D&T** não oferece os mesmos recursos que **D&D.** O livro está repleto de regras adicionais que não existiam no sistema, como novas magias, criaturas e itens mágicos. Mesmo assim, para esta aventura específica, o jogo dos Defensores oferece muitas vantagens.*

*Em sua versão D20, **A Libertação** é bastante complexa, exigindo muito trabalho por parte do Mestre — especialmente para construir monstros aleatórios, pois em **D&D** isso é complicado em níveis elevados. Em **3D&T** essa tarefa é infinitamente mais simples e rápida; mesmo a ficha de um deus-monstro de poder quase infinito não exige mais que alguns minutos.*

*O maior “defeito” de **3D&T** (personagens excessivamente poderosos) torna-se a maior qualidade para esta aventura. Lidar com heróis e monstros épicos é muito mais fácil aqui. Os combates também são resolvidos mais rapidamente — e com certeza haverá MUITOS combates no caminho até a última câmara!*

*Como um presente adicional, também preparado por Maury, temos a aventura “A Busca por Kalamar” — publicada originalmente na revista Tormenta, apenas para **D&D.** Esta aventura curta funciona como introdução ideal para **A Libertação**, embora possa ser descartada livremente.*

Enfim, um último extra: entre as excelentes ilustrações originais de Luiz Eduardo Oliveira, algumas haviam sido excluídas da versão D20 por falta de espaço, mas agora aparecem aqui: o Arqueiro Arcano na Masmorra de Glórienn, e o Tiranossauro Colossal na Masmorra de Megalokk, entre outras.

Se a espera valeu a pena ou não, você dirá.

PALADINO

Introdução

A Libertação de Valkaria é uma aventura para 4 a 6 personagens construídos com 12 pontos, totalizando não mais de 50 pontos de personagem. É essencial que este teto não seja ultrapassado, pois o acesso ao Labirinto de Valkaria não é permitido para grupos e/ou criaturas com pontuação a cima de certo limite. O Mestre pode reajustar a aventura para níveis mais altos, mas dificilmente para níveis mais baixos.

É indicado que o grupo contenha o maior número possível de humanos, e pelo menos um clérigo de Valkaria. Também recomenda-se que o grupo reúna a maior variedade possível de habilidades (se possível incluindo kits dos tipos guerreiro, mago, servo dos deuses e especialista) para aumentar suas chances de concluir a missão. Em certas etapas, a presença de pelo menos um conjurador arcano e um divino será de extrema ajuda.

Preparação

Para conduzir esta aventura, o Mestre deve estar familiarizado com o **Manual 3D&T Turbo**, o mais recente livro básico do jogo. Os suplementos **Manual do Aventureiro** e **Manual dos Monstros**

também são necessários.

Embora esta aventura possa ser conduzida em outros cenários, recomendamos que o Mestre tenha alguma familiaridade com o mundo de **Tormenta** — pois a libertação da Deusa da Humanidade é um importante momento na cronologia de Arton, marcando o fim de um de seus grandes mistérios. Portanto, o livro **Tormenta 3D&T** é altamente indicado, sendo este o guia de campanha básico para o mundo de Arton.

A série de livros **O Reinado** também é indicada (mas não essencial) para maior familiaridade com o reino de Deheon, onde a aventura acontece. Alguns poucos elementos da história, como meio-dríades, também são melhor explicados no suplemento **Holy Avenger 3D&T**.

A aventura "A Busca por Kalamar", encontrada no final deste livro, serve como introdução para esta história — sendo recomendado que o Mestre a conduza antes. No entanto, **A Libertação de Valkaria** também pode ser iniciada de outras formas, descritas mais adiante.

Este livro não oferece estatísticas de jogo para todas as criaturas e NPCs presentes nas tabelas de Encontros Aleatórios. Nestes casos o próprio Mestre pode construir as fichas destes adversários; ou, para maior praticidade, recorrer às criaturas prontas presentes no **Manual dos Monstros.**

Personagens nascidos em Arton recebem no 1° nível uma Vantagem especial, ligada à cultura ou peculiaridades de sua região nativa. Estas Vantagens Regionais são descritas em **Tormenta 3D&T**. No entanto, nenhum dos NPCs nesta aventura tem Vantagens Regionais, para facilitar seu uso por Mestres que não pretendem usar Arton como cenário. Se quiser, o Mestre pode escolhê-las em **Tormenta 3D&T** ou então apenas acrescentar uma Especialização (qualquer) às estatísticas de todos os NPCs da aventura.

Histórico da Aventura

Durante eras, os vinte deuses que formam o Panteão de Arton coexistiram em relativa harmonia. Foi assim até a Revolta dos Três, quando as divindades Valkaria, Tilliann e o Terceiro — aquele cujo nome jamais deve ser dito outra vez — tentaram tomar o controle do Panteão. Eles foram detidos, capturados e punidos por Khalmyr, o Deus da Justiça.

O Terceiro foi profundamente enterrado em algum ponto secreto de Arton, e nunca mais lembrado. Tilliann, privado de seus poderes e sua sanidade, pode ser encontrado nas ruas da capital como um mendigo louco.

Valkaria, a Deusa da Ambição, recebeu o castigo mais peculiar. Foi transformada em uma gigantesca estátua, condenada a permanecer em meio à vastidão do continente norte até ser encontrada e salva por seus seguidores.

Os séculos passaram, os deuses se voltaram para seus assuntos, e o mundo dos mortais seguiu seu curso. No continente sul, Lamnor, conflitos entre reinos antigos resultaram na Grande Batalha. Os perdedores foram exilados e partiram para o norte em caravanas, onde encontraram a estátua da deusa. Maravilhados, reconheceram a figura quase esquecida de Valkaria e aceitaram suas boas-vindas. Ergueram a seus pés uma grande cidade, que teria o mesmo nome da Deusa da Humanidade e seria no futuro o centro da civilização — enquanto as terras nativas do sul eram arrasadas pela Aliança Negra dos Goblinóides, e devastadas por monstros.

A partir da capital Valkaria, os humanos conquistaram o continente e formaram o Reinado, a principal área povoada de Arton. Mas os clérigos da deusa perceberam logo que seus poderes desapareciam quando se afastavam demais da estátua — a própria Valkaria não é lembrada ou reconhecida além das fronteiras de Deheon, o reino-capital. Durante longos anos ninguém soube a resposta para o mistério.

Ninguém exceto Gellen Brightstaff, o sumo-sacerdote de Valkaria. Pois apenas a ele foi confiado o segredo, o verdadeiro destino de sua amada deusa: erguendo imensos braços aos céus em busca de salvação, não estava apenas uma estátua — mas sim a própria Valkaria, prisioneira e indefesa! Em seu interior, encerrado em um semiplano, havia um labirinto mortal. No dia em que esse labirinto fosse vencido, a deusa estaria livre. Valkaria teria sua glória restaurada e voltaria a ser celebrada em toda Arton.

Carregando o terrível fardo ao longo da vida, Brightstaff caiu doente e faleceu sem ver seu sonho realizado. Mas o segredo foi passado adiante para Hennd Kalamar, seu sucessor como o novo sumo-sacerdote. Embora ainda jovem, caberia a ele encontrar heróis valorosos o bastante para realizar a maior de todas as missões: a libertação de Valkaria.

Sinopse da Aventura

Os heróis entram em contato com a verdade sobre a estátua de Valkaria e o labirinto em seu interior. Eles descobrem que, vencendo o labirinto, o desafio proposto há séculos por Khalmyr terá sido vencido e a deusa estará livre.

Para isso, o primeiro obstáculo será descobrir como se chega ao Labirinto de Valkaria. Ainda que Arton seja um mundo densamente povoado de aventureiros, raríssimas pessoas sabem sobre sua existência. Menos ainda foram capazes de entrar no labirinto, e ninguém nunca retornou. A entrada é possível apenas em certas condições, explicadas mais adiante.

Uma vez no Labirinto, os heróis devem passar por vinte masmorras — cada

uma elaborada por um dos vinte deuses. As masmorras são habitadas por feras e monstros, e ficam cada vez mais desafiadoras. Algumas chegam a ser tão perigosas que a própria sobrevivência de seres vivos desprotegidos em seu interior é impossível. Este é, de fato, o mais perigoso labirinto visto por mortais.

Quando a última câmara for atingida e a deusa libertada, os aventureiros terão conquistado seu lugar entre as maiores lendas do multiverso.

Valkaria, a Deusa da Ambição

As seguintes informações sobre Valkaria, seus clérigos e paladinos já constam nos livros **Tormenta 3D&T** e **Manual do Aventureiro**, mas estão sendo reproduzidas aqui ligeiramente diferentes, para que os jogadores tenham a opção de jogar com servos da deusa. A história e regras correspondem ao período antes desta aventura, e portanto, antes da libertação de Valkaria.

Outros Nomes: Valkaria não é reconhecida como deusa em outras partes de Arton, portanto não tem outros nomes.

Descrição: existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade.

Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução, mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton.

Contudo, apesar de sua importância no panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: só existem seguidores desta deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios fora das fronteiras da capital. Quanto mais distante da capital, menos a crença em Valkaria. Fora do reino de Deheon muitos até duvidam que a deusa exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com longos cabelos ruivos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos em lilás e dourado serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em trajeas diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre descontente e sempre em mutação.

Motivações: Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas estranhamente, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa Valkaria é esquecida...

Isso na verdade aconteceu após a Revolta dos Três Deuses — Valkaria, Tilliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e castigados. Mas o justo Khalmyr, por entender que a ambição fazia parte da natureza de Valkaria e que no fundo ela era bondosa, decretou que ela teria um castigo mais brando: mesmo transformada em pedra, ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

Avatar: quando andava sobre Arton, Valkaria surgia sempre como uma bela mulher — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação dela nos últimos séculos: como estátua, Valkaria não é capaz de projetar uma forma avatar.

Relações: embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira “cumprindo pena” por ordem de Khalmyr. Ela vive em estado de dormência, quase incapaz de se comunicar com os outros.

Crença dos Devotos: apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, desenvolvimento e conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Servos: clérigos e paladinos.

Poderes Garantidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: até que a deusa seja livre outra vez, clérigos de Valkaria não podem lançar magias divinas (que tenham Clericato e/ou Paladino como exigência) além das fronteiras do reino de Deheon (mas seus Poderes Garantidos funcionam normalmente). No entanto eles só recebem metade dos Pontos de Experiência normais quando participam de aventuras dentro de Deheon.

Áreas de Influência: humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: a estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: maça ou mangual pesado (Desbravador).

Cores Significativas: vermelho escarlate, púrpura, dourado.

Lema: “Se todos fossem felizes com o que têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!”

Clérigo de Valkaria

Custo: 0 pontos

Restrições: deve ter Clericato

Vantagens: veja em Poderes Garantidos

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida e Magia: Rx4

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os clérigos são proibidos de usar magia para isso.

Além disso, vale lembrar que um clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

Paladino de Valkaria

Custo: 0 pontos

Restrições: deve ter Paladino; apenas humanos

Vantagens: veja em Poderes Garantidos

Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições

Pontos de Vida: Rx5

Pontos de Magia: Rx4

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais características humanas). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deusa da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o clérigo desta mesma deusa, o paladino perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todos os paladinos de Valkaria trazem na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Poderes Concedidos

Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um Poder Concedido gratuito, no 1° nível. Os demais poderes disponíveis para ele podem ser comprados normalmente, como se fossem Vantagens no valor de 1 ponto. Alguns Poderes, entretanto, apresentam pré-requisitos que devem ser respeitados.

Por exemplo, um clérigo humano de Valkaria escolhe, durante a criação do personagem, o Poder Coragem Total gratuitamente. Ele ainda pode usar pontos de personagem para comprar outros Poderes entre os disponíveis aos clérigos de Valkaria (Arma de Valkaria, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões). Os Poderes Garantidos também pode ser comprados mais tarde, com pontos ganhos com o aumento de nível.

Arma de Valkaria

Pré-requisitos: Clericato (Valkaria) ou Paladino (Valkaria).

Benefícios: graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe +1 em sua FA ao usar uma arma à sua escolha (de acordo com o Dano Personalizado).

Coragem Total

Pré-requisitos: Clericato (Valkaria) ou Paladino (Valkaria).

Benefícios: você é totalmente imune ao medo, mágico ou não. Este Poder não afeta fobias naturais (Insano: Fobia), como o medo de altura dos minotauros e centauros de Arton.

Fúria Guerreira

Pré-requisitos: Clericato (Valkaria) ou Paladino (Valkaria), FA total 3 ou mais (seja por Força ou PdF).

Benefícios: você pode, uma vez por dia, invocar uma fúria idêntica à Desvantagem Fúria. No entanto, ao contrário do que acontece com a Fúria verdadeira, você pode escolher quando deseja ou não entrar em fúria. Este poder pode ser comprado mais vezes para que a fúria possa ser invocada mais vezes por dia.

Habilidades Lingüísticas

Pré-requisitos: Clericato (Valkaria) ou Paladino (Valkaria).

Benefícios: você pode compreender e falar qualquer língua humana, seja civilizada ou bárbara, até mesmo as mais antigas.

Imunidade Contra Ilusões

Pré-requisitos: Clericato (Valkaria) ou Paladino (Valkaria).

Benefícios: você recebe um bônus de +4 em testes de Resistência contra qualquer magia ou efeito ilusório (não funciona contra disfarces ou metamorfose, só ilusões).

A Cidade de Valkaria

Construída à volta da estátua da Deusa da Ambição, Valkaria não é apenas a maior e mais importante metrópole de Arton: ela é o marco zero do mundo civilizado, o centro político do Reinado. Ela é a capital de Deheon, o reino de fronteira circular — pois os limites do reino foram demarcados justamente no ponto onde terminam os poderes dos clérigos de Valkaria.

A deusa representa o eterno descontentamento que torna a raça humana tão especial, impelindo todos nós a evoluir, melhorar e desejar. Por esse motivo são os humanos que governam Arton, pois esse espírito aventureiro e conquistador não é tão poderoso em nenhum outro povo. A cidade de Valkaria simboliza, justamente, a soberania humana sobre Arton.

Em Valkaria vemos numerosos pontos únicos no mundo: o Palácio Imperial, onde reside o Imperador-Rei Thormy; a sede do Protetorado do Reino, os aventureiros de elite do Reinado; a Arena Imperial, maior e mais famoso centro de jogos do mundo conhecido; a Grande Academia Arcana, maior e mais importante instituição de ensino; Nitamu-ra, o bairro oriental, que reúne a maior concentração de nitamurianos após a destruição de sua ilha natal; a Vila Élfica, maior concentração de elfos após a queda de Lenórienn, e outros lugares.

A Deusa de Pedra

Posicionada no centro exato da capital do Reinado (na verdade, foi a capital que cresceu à sua volta), a estátua de Valkaria mede cerca de quinhentos quilômetros de altura — sendo muito maior que qualquer construção ou estrutura edificada pela mão humana.

A estátua retrata uma mulher humana de joelhos, braços erguidos e olhos para o céu. Ela está nua, com ondas e espirais de algum tipo serpenteando sobre a pele — essas mesmas ondas também aparecem na arquitetura da cidade. Os cabelos revoltos parecem seguir o mesmo padrão. Conforme a hora do dia, a coloração da estátua vai do cinza-gelo ao dourado e lilás. É uma visão poderosa, ao mesmo tempo radiante, inspiradora e carregada de mistério.

Seu gesto e expressão enigmática em seu rosto vêm desafiando estudiosos sem fim. Alguns lembram que, como Deusa da Ambição, ela olha ansiosa para algo que não pode ter, algo além do alcance de suas mãos — simbolizando o eterno desejo humano de alcançar os céus. Outros sábios (geralmente de outras religiões) suspeitam que a deusa está na verdade pedindo socorro, suplicando aos demais deuses que olhem por seus filhos. E outros, mais otimistas, acreditam que Valkaria está apenas recebendo seu povo de braços abertos e olhar emocionado.

Mesmo examinada de perto, a escultura não mostra a menor falha ou o mais ínfimo sinal de desgaste, como se fosse imune à erosão e rigores do tempo. Para muitos isso não chega a ser surpresa, pois todos acreditam que a própria Deusa da Humanidade produziu a peça com magia para recepcionar os humanos. Seu material, que lembra algum tipo de mármore, parece indestrutível por maios mortais. Viajantes planares experientes alegam ter visto montanhas desse mesmo material em Ordine, o Reino de Khalmyr.

Quase não há grandes estruturas diretamente sob a estátua, apenas vastos parques e avenidas. Talvez por intervenção da própria deusa, grama e árvores crescem normalmente sob sua sombra, mesmo em áreas onde o sol nunca toca. Não há muros ou cercas, pois o acesso à estátua não é proibido ou restringido de qualquer forma. Qualquer pessoa pode se aproximar e tocá-la — na verdade, a tradição local diz que beijar os pés da deusa assegura sua bênção. Mesmo assim, clérigos e paladinos percorrem o local regularmente para evitar qualquer profanação ou vandalismo. Escaladas são proibidas, e criaturas voadoras serão convidadas a procurar outro lugar de pouso.

Todo o território sob a estátua (uma área com pelo menos 40km^2) é considerado sagrado e está constantemente protegida por magia, com os seguintes efeitos:

• Focus +2 apenas para o uso da magia Esconjuro de Mortos-Vivos.

• É impossível usar magias do tipo Criação de Mortos-Vivos e similares na área.

• Nenhum corpo enterrado na área pode ser transformado em morto-vivo.

• Todas as criaturas benignas na área recebem +1 em sua FD e testes de Resistência contra criaturas malignas, e tornam-se imunes a efeitos e magias de ação ou controle mental (que tenham Telepatia como exigência) quando usadas por criaturas malignas.

• Qualquer devoto da deusa que toque a estátua recebe imediatamente +1 em sua FA e testes de Resistência contra medo pelos próximos 20 minutos.

Magias lançadas sobre a estátua, ou usadas para revelar seus mistérios, não surtem qualquer efeito. Na verdade, qualquer tentativa de usar magia para violar a estátua exige do conjurador um teste de Resistência (com penalidade de –1 para cada 2 pontos de Focus da magia). Em caso de falha, o conjurador sofre terríveis dores de cabeça, recebendo um redutor de –1 em todos os seus testes pelos próximos 1d dias. (Conta-se que o arquimago Talude teria sido vítima desse desagradável efeito após uma tentativa de desvendar magicamente os mistérios da estátua, uma história que parece divertir muito seu rival Vectorius...)

Uma das poucas construções de grande porte sob a estátua é o Palácio Imperial, onde reside a Família Real de Deheon. O palácio e suas terras ocupam grande parte da área santificada. Também encontramos aqui a sede do Protetorado do Reino (dentro das dependências do Palácio Imperial) e, diretamente sob a estátua, o Templo Mestre de Valkaria, que abriga o comando da ordem. Os mais importantes clérigos e paladinos da deusa podem ser encontrados aqui, mas — exceto pelo sumo-sacerdote — nenhum deles aceita a hipótese de que sua deusa seja prisioneira, e muito menor a existência de um “labirinto secreto” dentro da estátua. Tentativas de exploração em busca desse labirinto são encaradas pelos clérigos como profanação.

O Labirinto

Existe de fato um labirinto. No entanto, ao contrário do que alguns pensam, ele não se encontra fisicamente dentro da estátua. Embora seu tamanho ciclópico tornasse isso perfeitamente possível, não há túneis ou câmaras no interior. Pelo menos, não neste plano de existância.

A natureza desse labirinto é muito mais complexa. Trata-se de um semiplano, uma dimensão compacta construída com pequenas partes dos Reinos dos Deuses, e que da mesma forma não pode ser acessado por meios convencionais. Não se pode simplesmente entrar ou sair através de portas ou passagens, apenas por meios mágicos específicos.

A notória Academia Arcana é também um semiplano, feito com uma parte de Magika, o Reino de Wynna. Mesmo que não possa ser alcançada por estradas, é um lugar de acesso relativamente fácil, com portais mágicos espalhados pela cidade. No entanto, não há em parte alguma portais que levem até o Labirinto de Valkaria.

O Labirinto pode ser alcançado com o uso da magia Teleportação Planar, mas apenas quando conjuradas sob certas condições. Primeiro, o conjurador deve ser um clérigo de Valkaria. Segundo, o conjurador e seus companheiros devem estar todos tocando a estátua no momento da invocação. Terceiro, o conjurador deve ter em seu poder a *Lágrima de Valkaria*, um artefato sagrado. E quarto, a entrada no Labirinto será impossível enquanto outro grupo ainda estiver em seu interior.

Existe ainda uma limitação de poder para participar do desafio: personagens ou criaturas a cima de 12 pontos, ou um grupo que ultrapasse 50 pontos de personagem somados, não podem entrar. Isso acontece porque o teste se destina a colocar os salvadores de Valkaria no limite de suas capacidades. Esta é também uma explicação para o fato de que os maiores heróis de Arton, como Talude, Vectorius e o Protetorado do Reino, nunca puderam formar um grupo adequado para vencer o Desafio. A equipe ideal seria formada por quatro personagens de 12 pontos, ou cinco de 10 pontos.

(O Mestre pode alterar esta regra para permitir um grupo ligeiramente maior, ou de nível superior. No entanto, deverá também elevar as estatísticas das criaturas ao longo da aventura.)

Uma vez que as condições sejam satisfeitas, a magia de Teleportação Planar funciona corretamente e os viajantes são transportados para a Antecâmara do Desafio (veja adiante sua descrição detalhada). Deste ponto, devem estar prontos para começar a missão.

O Labirinto é composto por vinte masmorras, cada uma elaborada por um dos deuses maiores — e que, uma vez vencida, leva à masmorra seguinte. Cada etapa começa em um ponto indicado no mapa como "I", onde há um portal de transporte planar fixo, por onde os heróis chegam. O objetivo é atingir outro portal presente na masmorra, provavelmente no lado oposto. Este portal fica em uma câmara onde os heróis devem derrotar um oponente especial ou decifrar um enigma difícil. O portal só aparece ou funciona quando o desafio é vencido. Não é possível usar Teleportação Planar ou qualquer outro meio para alcançar as masmorras, mas esta magia pode a qualquer momento ser usada para SAIR do Labirinto. Teleportação, Teleportação Avançada e Teleportação Infalível não funcionam dentro do Labirinto.

Magias e poderes que revelam direções ou localizações também não funcionam normalmente. Para usar qualquer uma delas, primeiro o personagem deve fazer um teste de H–4 (Genialidade e/ou Memória Expandida reduzem para H–2). Em caso de sucesso, a magia funciona durante apenas uma rodada, independente de sua duração original. Em caso de falha, a magia é desperdiçada e não funciona (mas consome Pontos de Magia).

De modo geral, cada masmorra se apresenta como um ambiente subterrâneo (túneis naturais, túneis escavados, construções...) semelhante a um dos Reinos dos Deuses. As criaturas que povoam cada nível também têm alguma ligação com a divindade que o lugar representa.

As masmorras têm mapas extensos e, intencionalmente, nem todos os seus aposentos são descritos. O Mestre é livre para povoar essas áreas com seus próprios encontros e criaturas, mas sempre obedecendo à natureza dos habitantes da masmorra (descritos no trecho "Encontros Aleatórios").

O portal no final de cada masmorra apresenta um símbolo obscuro (decifrável com um teste de Habilidade; ou H+2 para personagens com Clericato ou alguma Perícia relacionada a conhecimento religioso) que avisa a qual divindade pertence a masmorra seguinte. Decifrar o símbolo corretamente pode permitir aos aventureiros se prepararem melhor antes de seguir (por exemplo, lançando magias de proteção contra fogo antes de iniciar o Desafio de Thyatis).

Ao mudar de masmorra, os aventureiros recebem uma premiação em PEs e são considerados descansados como se tivessem dormido 8 horas (para recuperar Pontos de Vida e de Magia naturalmente, por exemplo; normalmente cada personagem recupera todos os seus PVs e PMs nessas circunstâncias). No entanto, não recuperam danos às Características (para isso devem usar seus próprios recursos). Danos temporários às Características são recuperados à fração de 1 ponto para cada 8 horas de descanso. Danos permanentes são recuperados apenas com Cura Total ou, algumas vezes, Cura de Maldição.

Em geral, quatro ou cinco espécies de criaturas ou monstros ocupam cada nível. Eles são "resetados" (ou seja, voltam à vida ou ao normal) assim que eventuais aventureiros são destruídos ou abandonam o Labirinto. Estes seres mágicos não envelhecem e muitos não necessitam de água ou comida; estão aqui por obra dos deuses responsáveis por cada masmorra.

Vinte Deuses, Vinte Desafios

Após a Antecâmara, estas são as masmorras encontradas pelos aventureiros e uma breve descrição de seu conteúdo:

1) O Desafio de Allihanna. A primeira masmorra é simples, envolve combates diretos contra feras. Animais selvagens variados, como ursos, crocodilos e grandes felinos, povoam seus "túneis" florestais.

2) O Desafio de Ragnar. Hordas de goblinóides, orcs e ogres infestam a masmorra.

3) O Desafio de Glórienn. Arqueiros, magos e rangers élficos enfrentam os heróis neste labirinto.

4) O Desafio de Lena. Aqui começam os desafios que não podem ser vencidos de formas convencionais. As criaturas desta masmorra não sofrem dano por ataques e magias normais.

5) O Desafio de Hyninn. Esta masmorra quase não contém monstros, mas é infestada de armadilhas. Algumas criaturas camufladas e disfarçadas também podem estar aqui.

6) O Desafio de Marah. Povoada por fadas, ninfas e clérigas de Marah, esta masmorra não pode ser vencida pela simples violência.

7) O Desafio de Tenebra. Nenhum tipo de iluminação, natural ou mágica, funciona nesta masmorra de trevas eternas. Mortos-vivos e licantropos infestam o lugar.

8) O Desafio de Azgher. Esta masmorra banhada de luz forte é habitada por múmias, esfinges e enxames assassinos.

9) O Desafio de Tauron. Um labirinto exremamente complexo, muito difícil de mapear, esta masmorra é povoada por minotauros gladiadores.

10) O Desafio de Tanna-Toh. Vencer esta masmorra envolve testes de inteligência e conhecimento.

11) O Desafio de Lin-Wu. Uma ordem inteira de artistas marciais de pontuação alta oferece um desafio elevado aos aventureiros.

12) O Desafio de Wynna. Fadas e gênios são os principais adversários dos aventureiros nesta masmorra.

13) O Desafio do Oceano. Nesta caverna submarina, infestada de monstros marinhos, aventureiros incapazes de respirar embaixo d'água vão se afogar.

14) O Desafio de Thyatis. O perigo cresce. Nesta caverna em chamas, aventureiros sem proteção especial contra fogo não sobrevivem por muito tempo.

15) O Desafio de Sszzaas. Outro ambiente hostil, infestado de animais peçonhentos.

16) O Desafio de Keenn. Guerreiros em armaduras pesadas e usando armas poderosas serão os oponentes.

17) O Desafio de Megalokk. Monstros diversos e muito maiores que o normal infestam esta masmorra.

18) O Desafio de Nimb. Uma masmorra extremamente difícil de vencer por sua natureza caótica, suas criaturas sempre têm poderes inesperados.

19) O Desafio de Khalmyr. Outra masmorra difícil. Seus aposentos oferecem provas para testar os aventureiros.

O Desafio Final

A última masmorra foi criada pela própria Valkaria. Ela é a Deusa dos Aventureiros, e preparou aqui um desafio digno dos maiores heróis de Arton — a masmorra mais perigosa jamais concebida. Todas as suas criaturas são réplicas de inimigos poderosos, já enfrentados antes pelos heróis.

Pode parecer contraditório que a própria Valkaria ofereça o mais difícil dos Desafios, já que ela não será libertada caso os heróis falhem. No entanto, esta é a natureza de seu pacto com Khalmyr. A liberdade da deusa não terá significado caso seus devotos não consigam vencê-la, pois ela sonha com o dia em que os humanos serão superiores aos próprios deuses.

Como teste final, os aventureiros encontram um avatar da própria deusa e devem vencê-la em combate. Caso consigam, a deusa aparecerá em pessoa — agora livre para retornar ao Panteão — e recompensará seus libertadores.

Avanço pelas Masmorras

Quando Valkaria foi transformada em pedra e a condição para sua libertação estipulada, cada deus do Panteão preparou um grande desafio, na forma de um labirinto de túneis e câmaras contendo um Guardião a ser vencido — pois Valkaria é a deusa dos aventureiros, e a exploração de uma masmorra habitada por seres perigosos é o mais tradicional desafio enfrentado por heróis. Para alguns deuses, esta foi uma forma de homenagem que certamente contentaria sua amiga petrificada; para outros, um presente cruel e irônico.

Cada masmorra foi feita a partir de uma pequena parte dos Reinos dos Deuses, mas não oferece qualquer mudança ambiental associada a mudanças de planos: para todos os efeitos, os personagens ainda estão no Plano Material.

"Vencer" uma masmorra, resumidamente, quer dizer: atravessá-la de um ponto a outro (do portal de chegada, sempre marcado com "I", ao portal de saída), sobreviver ao trajeto e derrotar um oponente especial, daqui por diante designado como o Guardião. Ele pode ser encontrado em certo ponto do mapa (muitas vezes perto do portal de saída), ou então percorrendo os corredores e Caâmaras.

Com a derrota do Guardião — geralmente em combate, mas pode haver outros meios —, o portal que leva à masmorra seguinte é ativado. O brilho púrpura nos símbolos aumenta de intensidade quando isso ocorre, mostrando claramente que o portal pode ser usado. É possível que os aventureiros percorram o mapa e cheguem ao portal de saída sem passar pelo Guardião, mas isso de nada adianta, pois o portal não funcionará.

Vencer a maior parte das masmorras envolve combates diretos contra criaturas ligadas à divindade que comanda o desafio. No entanto, de acordo com a natureza de alguns deuses, certos desafios precisam ser vencidos de outras formas — através de perícias, magia ou outras estratégias.

Os Habitantes do Labirinto

Exterminar todos os adversários encontrados na masmorra não é obrigatório (na verdade, é impossível): apenas o Guardião precisa ser vencido. No entanto, um grupo dificilmente será capaz de atingir o ponto de saída sem passar por vários inimigos.

A descrição de cada masmorra inclui uma tabela de encontros aleatórios com seus habitantes. Um encontro pode ocorrer por várias razões, mas acontece principalmente quando os aventureiros evitam os enconstros fixos durante muito tempo. Em geral, um encontro aleatório acontece quando os aventureiros fazem muito barulho (falar normalmente e andar com cuidado, mesmo de armadura, não é considerado barulho excessivo). Sons de batalha também podem atrair monstros errantes. O Mestre rola 4d e consulta a tabela apresentada em cada masmorra.

As pessoas, animais e monstros que povoam cada masmorra foram todos convocados por seus próprios deuses, recebendo a missão de habitar este lugar até que Valkaria seja livre. Muitos estão aqui cumprindo pena, como forma de castigo por de alguma forma desagradar à sua divindade e esperam algum dia receber o perdão e a liberdade; outros são servos fiéis seguindo ordens de seu patrono, e orgulhosos por desempenhar um papel tão importante. Estas criaturas não sofrem efeitos de idade, envelhecimento, fome ou sede enquanto estão aqui. Exceto por esse detalhe, quase todos são criaturas normais de seu tipo, nativos do Plano Material. O mesmo vale para os Guardiões, embora estes sejam seres especiais, escolhidos ou criados pelos deuses para esta tarefa.

É impossível destruir todos os habitantes de uma masmorra para impedir que ocorram encontros aleatórios; novas criaturas sempre continuarão surgindo, criadas ou convocadas por seus respectivos deuses.

Exceto em casos específicos, os habitantes conhecem bem a masmorra onde vivem, incluindo como evitar seus perigos e armadilhas, e como usá-los a seu favor. Nos mapas, criaturas inteligentes são indicadas em suas localidades mais prováveis, mas nada impede que sejam encontradas em outras áreas. O Guardião sempre percebe automaticamente quando aventureiros entram em sua masmorra, e estará preparado para o confronto.

Caso tentem negociar com habitantes da masmorra, os personagens sofrem os seguintes bônus e redutores em seus testes de Lábia, Interrogatório ou Intimidação (e outras que o Mestre achar conveniente):

• O grupo inclui um clérigo, paladino ou druida da mesma divindade do patrono da masmorra: +2.

• O grupo inclui um clérigo, paladino ou druida de uma divindade aliada do patrono da masmorra: +1.

• O grupo inclui um clérigo, paladino ou druida de uma divindade adversária do patrono da masmorra: –1.

• O grupo inclui um membro de raça ou kit favorecido pelo patrono da masmorra: +1.

• O grupo inclui um membro de uma raça ou kit adversária do patrono da masmorra: –1.

Progressão de Criaturas

Todas as criaturas ao longo da aventura são descritas detalhadamente no **Manual dos Monstros,** mas suas estatísticas gerais e informações de jogo aparecem aqui. Entretanto, muitas criaturas são maiores que o habitual.

Por exemplo, o **Manual dos Monstros** apresenta as estatísticas de um escorpião gigante, mas durante a aventura haverá a descrição de um escorpião colossal, muito maior e mais forte.

Monstros maiores geralmente serão mais fortes e resistentes, mas também mais lentos. Em regras, sua Força e Resistência aumentam, enquanto sua Habilidade diminui. Alguns monstros podem aumentar também sua Armadura, través de couro mais rígido. Para cada dois pontos de aumento de Força, Resistência e/ou Armadura reduza a Habilidade da criatura em 1.

Por exemplo: uma criatura com F2, H3, R2, A1, PdF0 aumentada para uma versão colossal poderá chegar a F3, H1, R4, A2, PdF0 (F+1, H–2, R+2, A+1).

Conteúdo das Salas

Sempre que os aventureiros entram em uma nova sala, o Mestre pode simplesmente determinar seu conteúdo ou rolar 4d na seguinte tabela:

4-5) Apenas encontro.

6-9) Encontro e mobília.

10) Encontro e tesouro escondido.

11) Encontro e armadilha.

12) Encontro, mobília e tesouro escondido.

13) Encontro, mobília e armadilha.

14) Encontro, mobília, tesouro escondido e armadilha.

15-17) Apenas mobília.

18) Mobília e tesouro escondido.

19) Mobília e armadilha.

20) Mobília, tesouro escondido e armadilha.

21) Apenas tesouro escondido.

22) Tesouro escondido e armadilha.

23) Apenas armadilha.

24) Vazio.

Encontro: faça uma jogada de Encontro Aleatório, utilizando a tabela de cada masmorra.

Mobília: apenas peças de mobília típicas da masmorra, como camas, mesas, cadeiras...

Tesouros Escondidos: haverá alguns tesouros escondidos (para achá-los basta, em geral, um teste de H–1).

Armadilha: contém uma armadilha de tipo variado, à escolha do Mestre. Dependendo de sua natureza, para evitá-las em geral basta uma Esquiva ou um teste de Resistência.

Tesouros e Premiação

Após passar por um portal com sucesso e chegar a uma nova masmorra, todos os personagens do grupo recebem uma premiação em PEs (Sugerida ou Completa: veja adiante) correspodente ao desafiuo anterior — e, quando conquistam novos pontos, podem "sentir suas forças crescendo". Além disso, eles são considerados descansados como se tivessem dormido 8 horas (para efeito de recuperar PVs e PMs com descanso), mas não recuperam danos às Características. Para isso devem empregar seus próprios recursos.

Os portais fornecem, magicamente, meios para que um aventureiro tenha acesso a novos poderes e habilidades quando aumenta sua pontuação. Por exemplo, novas magias (à escolha do Mestre) surgem no grimório de um mago, ou até mesmo na mente de um feiticeiro.

Na maior parte dos casos, a descrição das masmorras não menciona tesouros específicos, mas o Mestre deve estar ciente de que cada criatura carrega itens (incluindo mágicos) e tesouros equivalentes à sua pontução.

Em vários pontos você encontrará informações sobre novos itens mágicos e suas regras de jogo. Você pode determinar estes itens mágicos como posse de criaturas em Encontros Aleatórios. Utilize a tabela encontrada na página 139 do **Manual**

3D&T Turbo para determinar itens carregados pelas criaturas. Note, entretanto, que a tabela apresenta apenas itens de recuperação. O Mestre deve sentir-se livre para introduzir outros itens na lista (faça uma relação entre os preços dos itens; por exemplo, um item mágico no valor de 1500 Tibares poderia estar no lugar de uma Cura & Magia Maiores).

A premiação em PEs para vencer cada masmorra já inclui todos os combates ocorridos no trajeto (ou seja, vencer uma luta ou dez não faz diferença). Esta premiação é própria para grupos compostos por quatro personagens de 12 pontos.

Premiação Completa ou Sugerida

Quase todas as masmorras podem ser vencidas puramente através de combates. Outras requerem estratégias mais elaboradas, poderes variados ou magias específicas. De qualquer forma, não é exigido nenhum comportamento especial ou código de conduta para libertar Valkaria — basta que um grupo adequado de heróis vença os desafios.

No entanto, cada desafio foi criado por um dos vinte deuses — e os deuses apreciam ser respeitados. O comportamento dos aventureiros em cada masmorra será avaliado no decorrer de sua permanência ali. Caso os heróis mostrem o devido respeito à divindade patrona da masmorra, sua recompensa por vencê-la será maior. E isso aumentará suas chances de concluir a missão, pois os últimos níveis do Labirinto de Valkaria são realmente difíceis demais para um grupo de 12 pontos; será conveniente que, ao final da aventura, o grupo tenha atingido pelo menos 24 ou 25 pontos.

Cada deus tem suas preferências. Na maior parte das vezes, o comportamento exigido dos aventureiros será o mesmo de um clérigo, paladino, druida ou cultista da mesma divindade — ou seja, suas Obrigações e Restrições. Por exemplo, a Deusa dos Elfos proíbe terminantemente que seus devotos pratiquem qualquer violência contra elfos: para vencer a masmorra de Glórienn seguindo esse mandamento, os aventureiros terão que vencer seus adversários élficos sem matá-los (talvez com o uso de magias, manobras de desarme, dano por contusão...).

Naturalmente, isso torna cada desafio mais difícil — mas a recompensa também é maior. Caso todos os membros do grupo obedeçam às Obrigações e Restrições da divindade durante sua permanência na masmorra, recebe a Premiação Completa em vez da Premiação Sugerida.

A Premiação Sugerida é de 5 Pontos de Experiência. A Premiação Completa é de 10 Pontos de Experiência.

Se qualquer membro do grupo desobedece a uma Obrigação e Restrição, por um momento que seja, o grupo inteiro recebe apenas a Premiação Sugerida normal por vencer a masmorra.

As Obrigações e Restrições não são evidentes. Não são reveladas em inscrições, nem explicadas por NPCs — cabe aos próprios aventureiros deduzi-las. Um clérigo, paladino, druida ou servo da divindade patrona da masmorra saberá, automaticamente, quais são elas. Para outros personagens, imaginar quais seriam essas normas exige um teste de H–2 (ou apenas Habilidade se tiver Clericato ou alguma Especialização que envolva conhecimento religioso). Em caso de sucesso, o personagem tem uma "intuição" sobre aquilo que deve ou não ser feito durante sua permanência no lugar.

Sempre que as Obrigações e Restrições são conhecidas, e um aventureiro está para cometer uma violação, ele tem direito a um teste de H+2 para ser prevenido pelo Mestre.

Premiação Rápida

Para um avanço mais rápido e prático, siga estas instruções:

• Um personagem sempre ganha um ponto de personagem para cada masmorra vencida, se cumprir suas Obrigações e Restrições.

• Uma masmorra vencida sem seguir as Obrigações e Restrições vale como "meia masmorra" para o cálculo anterior. Então, um personagem ganha um ponto após vencer duas masmorras sem cumprir Obrigações e Restrições.

Desta forma, um grupo de 12 pontos que sempre obedeça às Obrigações e Restrições (uma façanha muito difícil, se não impossível) chegará à última masmorra com 32 pontos; o mesmo grupo, caso não siga nenhuma das normas, estará com 22 pontos no momento da batalha final.

Envolvendo os Heróis

Os aventureiros podem participar da missão e tentar libertar a deusa de diversas formas:

• **A Busca por Kalamar.** Publicada originalmente na revista Tormenta 17, esta aventura curta coloca os heróis em contato com Hennd Kalamar, o jovem sumo-sacerdote de Valkaria. Ele teria sido raptado por cultistas de Sszzaaz, o Deus-Serpente, e estava para ser sacrificado quando foi salvo pelos aventureiros. Ele conhece a verdade sobre Valkaria, e tem consigo a *Lágrima de Valkaria* — facilitando muito o acesso ao Labirinto. Esta é, com certeza, a melhor forma de envolver os heróis. Esta aventura foi reproduzida e adaptada para as regras de **3D&T**, e encontra-se no capítulo a seguir.

• **Encontro com Kalamar.** Caso o grupo não tenha jogado a aventura "A Busca por Kalamar", o encontro com o sacerdote pode ocorrer em outro lugar, de outra maneira. Supõem-se que outro grupo de aventureiros salvou Hennd, mas ele não os considerou dignos e prosseguiu em sua busca. Mancando de uma perna (um ferimento obtido durante o cativeiro), ele vaga pelo Reinado em busca de heróis valorosos para libertar a deusa.

• **Encontro com Tilliann.** Também castigado por participar da Revolta dos Três, este antigo deus foi transformado em um mendigo louco que pode ser encontrado nas ruas de Valkaria. Ele quase nunca se afasta da estátua, pois em meio à loucura ele às vezes se recorda do castigo imposto por Khalmyr. Encontrando os heróis, Tilliann vocifera frases desconexas como "o momento chegou, ela precisa ser livre!" e entrega a eles a *Lágrima de Valkaria* que tem em seu poder.

• **A Lágrima de Valkaria.** Os heróis são contratados pela ordem de Valkaria para investigar o roubo de um artefato sagrado de poderes desconhecidos, mas grande valor espiritual. Durante o resgate do item, descobrem anotações que revelam seu verdadeiro poder, e também o segredo para atingir o Labirinto.

• **Notícias dos Deuses.** Os heróis podem ter acesso ao segredo fazendo contato com um avatar, ou — caso sejam viajantes planares experientes — falando com uma divindade em

pessoa. Todos os deuses maiores conhecem o destino de Valkaria, embora não partilhem esse segredo facilmente com mortais.

• **O Chamado de Valkaria.** Uma abordagem direta. Acreditando que encontrou seus salvadores, uma imagem da própria deusa surge magicamente diante dos heróis e explica a situação. Um clérigo de Valkaria presente, ou um teste bem-sucedido de H-1, pode confirmar que não se trata de fraude. A deusa entrega ao grupo a *Lágrima de Valkaria* (ou, para uma aventura mais longa, apenas revela sua localização) e deseja boa sorte aos heróis.

Novo Artefato

As Lágrimas de Valkaria

No momento de sua condenação, Valkaria tinha plena certeza de que seria salva por seus filhos humanos e aventureiros. Mesmo assim, sabia que o castigo seria horrível; lágrimas correram sobre seu lindo rosto e caíram em Arton, na forma de pequenos cristais mágicos. Encontradas por membros da ordem, estas gemas sagradas de grande poder foram identificadas e transformadas em pingentes.

Uma *Lágrima de Valkaria*, quando usada por um clérigo ou paladino da deusa, permite que ele consiga usar seus poderes normalmente além das fronteiras de Deheon. Por existirem poucas (apenas 1d+2 peças conhecidas), elas em geral são confiadas apenas aos maiores membros da ordem quando estes precisam viajar em missões importantes. Ao longo dos anos, algumas foram ocasionalmente roubadas, ou seus portadores foram assassinados: hoje, é possível que estejam edornando o pescoço de um mago maligno, ou em meio ao tesouro de um dragão.

A *Lágrima de Valkaria* também permite a um servo da deusa lançar Teleportação Infalível de Vectorius e Teleportação Planar (ambas duas vezes por dia e ambas como se o usuário tivesse Focus 10 em três Caminhos) sem consumir Pontos de Magia.

Além disso, como explicando anteriormente, uma função da *Lágrima* praticamente desconhecida é permitir acesso à Antecâmara do Desafio, onde tem início o Labirinto de Valkaria. Seu poder de Teleportação Planar pode ser empregado com essa finalidade.

A *Lágrima de Valkaria* é um artefato, e por isso não pode ser simplesmente comprada ou fabricada.

Hennd Kalamar

Os clérigos de Valkaria sofreram a morte repentina de Gellen Brighstaff, seu sumo-sacerdote. Pouco antes disso, no entanto, sabendo do destino que se aproximava, Gellen havia começado a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Haggen Kalamar, era o escolhido. Desde a infância estava destinado a ser sucessor de Gellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yuden, para receber do Helladarion — o artefato que tudo sabe — a notícia destinada apenas ao clérigo máximo da deusa: Valkaria havia tentado tomar o poder do Panteão e por isso foi transformada em pedra, como se encontra até hoje.

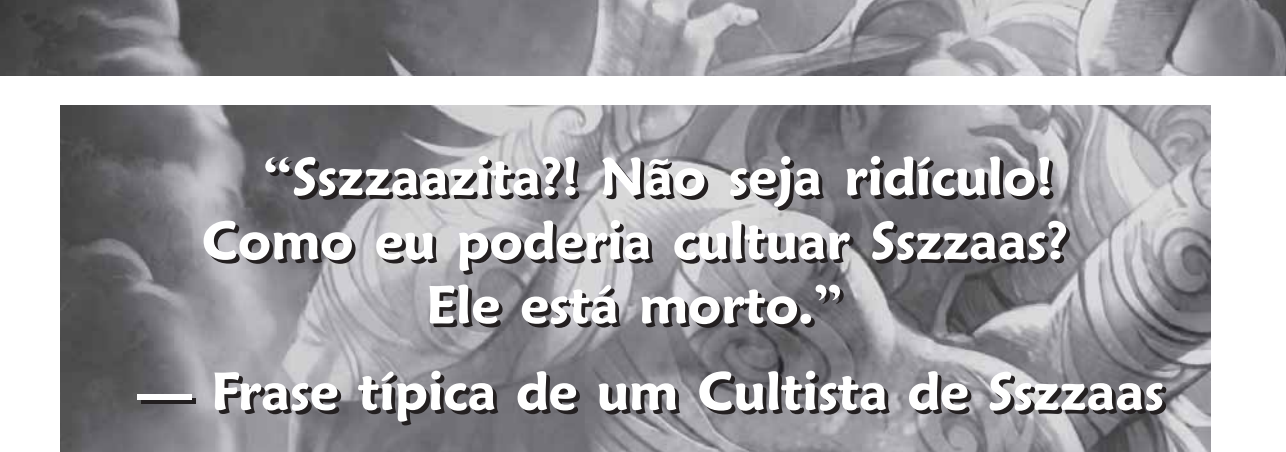
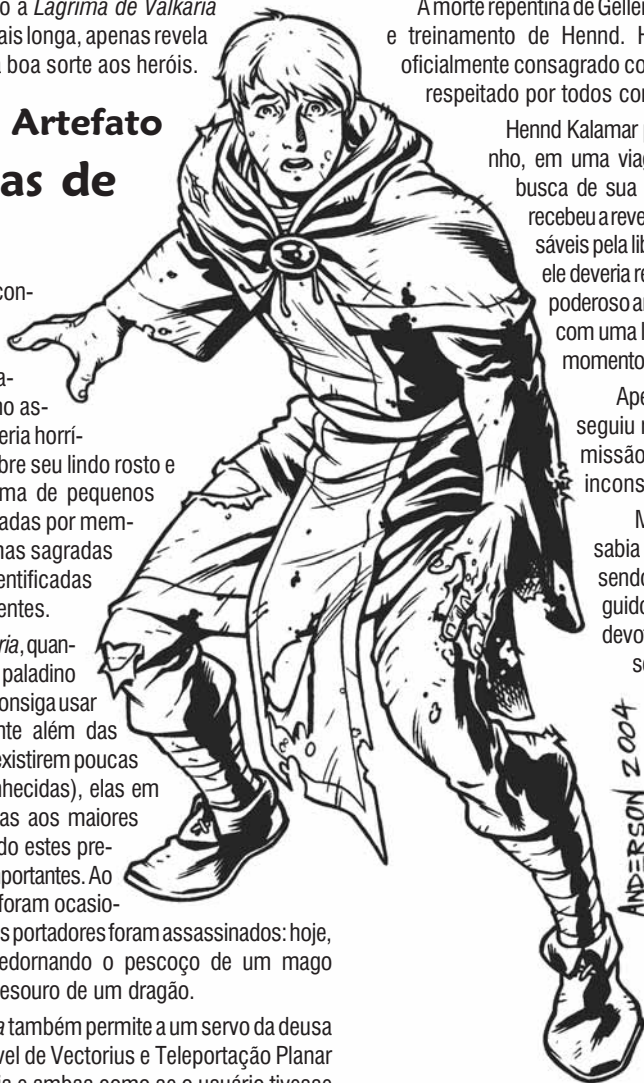
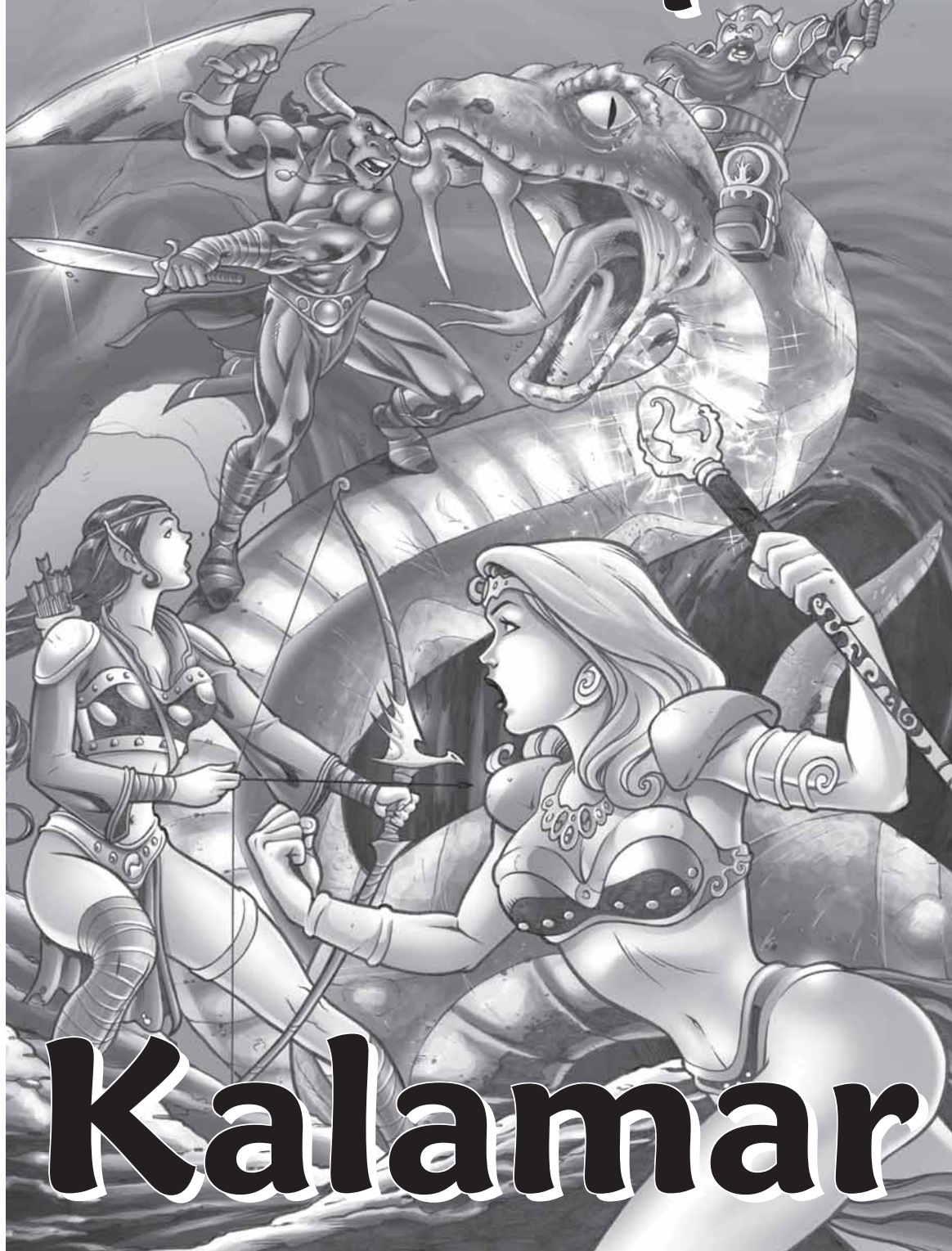
A morte repentina de Gellen acabou acelerando o processo e treinamento de Hennd. Hoje, embora não tenha sido oficialmente consagrado como sumo-sacerdote, o jovem é respeitado por todos como tal.

Hennd Kalamar partiu da capital de Deheon sozinho, em uma viagem de auto-conhecimento em busca de sua fé. Durante sua jornada, Hennd recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação de sua deusa. Para tanto ele deveria resgatar a *Lágrima de Valkaria*, um poderoso artefato em forma de pingente, feito com uma lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das dificuldades, Hennd conseguiu resgatar o item, mas ao final da missão estava ferido, cansado e quase inconsciente.

Mas o futuro sumo-sacerdote não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados por um grupo de seguidores de Sszzaas. Os fervorosos devotos do Deus da Intriga resolveram se aproveitar do atual estado do jovem para capturá-lo, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaas, recém-readmitido no Panteão. Eles o capturaram e levaram a um covil secreto.

Kalamar foi salvo dos cultistas por um grupo de aventureiros (veja adiante em "A Busca por Kalamar"). No entanto, como conseqüência dos ferimentos sofridos durante o cativeiro, Hennd vai mancar para sempre — como uma lembrança do sacrifício que fez por dua deusa. Assim, o jovem clérigo continuou com sua peregrinação em busca de heróis para salvar Valkaria.

É muito provável que Kalamar acompanhe os aventureiros durante sua exploração do Labirinto. Caso isso ocorra, o próprio Kalamar não é levado em conta no limite de pontos do grupo para ter acesso à estátua — o que torna sua presença vantajosa como ajuda extra. Ele também substituirá o clérigo Shaldir no papel de explicar a natureza do desafio (veja adiante em "A Antecâmara do Desafio"). No entanto, ele será o aventureiro mais frágil e deverá ser protegido pelo grupo.

Hend Kalamar: F1 (Contusão), H2, R1, A0, PdF1, PVs 12, PMs 12; **Kit:** Clérigo de Valkaria; **Vantagens e Desvantagens:** Boa Fama, Clericato (Valkaria), PVs Extras x1, PMs Extras x1; **Focus:** Água 2, Ar 1, Luz 1, Terra 1.

A Busca por
Kalamar

"Sszzaazita?! Não seja ridículo! Como eu poderia cultuar Sszzaas? Ele está morto."

— Frase típica de um Cultista de Sszzaas

Esta é uma aventura para 4 a 6 personagens entre 8 e 10 pontos. Ela pode ser usada isoladamente, mas na verdade funciona como um prelúdio para A Libertação de Valkaria.

A Revolta dos três. Um evento desconhecido pelos mortais, mas lembrado com temor pelos deuses. A época em que Valkaria, Tilliann e o Terceiro — aquele cujo nome nunca mais deve ser lembrado — traíram seus irmãos e tentaram tomar o controle do Panteão.

Os três foram detidos e castigados. O Terceiro foi profundamente enterrado e para sempre esquecido. Tilliann vaga como um mendigo louco pelas ruas da cidade, privado de seus poderes. E Valkaria, a Deusa da Ambição, foi transformada em uma estátua gigantesca. A estátua de uma mulher que olha aflita para os céus, os braços erguidos em busca de piedade. Em busca de socorro.

Valkaria foi aprisionada, mas sua raça eleita — os seres humanos — conquistou Arton. Seus filhos povoaram a região hoje conhecida como o Reinado. E mesmo sem saber que sua deusa era prisioneira, ergueram aos pés da estátua sua capital. A maior metrópole do mundo conhecido, trazendo o mesmo nome da Deusa da Humanidade.

No entanto, Valkaria não foi castigada para sempre. Khalmyr, o Deus da Justiça, determinou que ela teria uma chance de voltar a ser livre. No interior da estátua, em um semiplano, existe um labirinto construído pelos vinte deuses — o maior e mais perigoso labirinto de Arton. Quando um grupo de aventureiros vencer o labirinto, a deusa terá provado que seus seguidores são dignos. E voltará ao Panteão.

Durante séculos, a própria existência do labirinto se manteve desconhecida. Agora, pela primeira vez, um grupo de heróis terá a oportunidade de explorar a masmorra...

Os Fatos Conhecidos

Para conduzir esta aventura, o Mestre precisará de um bom conhecimento sobre o cenário de Tormenta, bem como estar familiarizado com a situação dos devotos de Valkaria. A seguir, um breve resumo dos acontecimentos que antecedem a história:

Recentemente os clérigos de Valkaria tiveram de suportar a morte repentina de Ghellen Brighstaff, sumo-sacerdote da deusa da humanidade. Pouco antes disso, sabendo do destino que se aproximava, Ghellen começou a treinar um sucessor.

Hennd Kalamar, filho de Haggen Kalamar, era o escolhido. Desde sua infância ele estava destinado a ser o sucessor de Ghellen. O futuro sumo-sacerdote de Valkaria foi levado à Caverna do Saber, em Yuden, para receber do Helladarion a notícia destinada apenas ao sumo-sacerdote: Valkaria havia tentado tomar o poder do Panteão e foi punida, transformada em pedra e lançada na superfície de Arton, onde se encontra até hoje.

A morte repentine de Ghellen acabou acelerando o treinamento de Hennd. Hoje, embora não tenha sido oficialmente consagrado como sumo-sacerdote, o jovem é respeitado por todos como tal.

Hennd Kalamar partiu, então, da capital de Deheon sozinho, em uma viagem de auto-conhecimento em busca de sua fé. Durante sua jornada, recebeu a revelação de que seria um dos responsáveis pela libertação de sua deusa. Para tanto ele deveria resgatar a Lágrima de Valkaria — um pingente sagrado, contendo em seu interior a única lágrima derramada pela deusa no momento de sua condenação.

Apesar das enormes dificuldades, durante uma aventura espetacular, Hennd conseguiu resgatar o artefato. Mas ao final da missão estava ferido, cansado e quase inconsciente.

O futuro sumo-sacerdote também não sabia que seus movimentos estavam sendo vigiados pelos sszzaazitas — os recém-restaurados cultistas de Sszzaas. Estes fervorosos devotos do Deus da Intriga resolveram se aproveitar da fraqueza do jovem para capturá-lo, no intuito de oferecê-lo como sacrifício a Sszzaaz, recém-readmitido no Panteão. Assim, eles o capturaram e levaram a seu covil secreto, que tem servido como base para o retorno do culto. Os sszzaazitas nada sabem sobre a Lágrima de Valkaria e sua importância, apenas consideram Hennd um excelente sacrifício.

Ao fim de sua missão, Hennd deveria encontrar dois pajens em uma vila não muito longe do covil sszzaazita. Com a demora, percebendo que algo errado havia ocorrido com seu mestre, os dois resolvem investigar seu paradeiro. Eles localizam o covil dos cultistas e tentam salvar Kalamar, mas fracassam. Um deles é assassinado, enquanto o outro consegue fugir.

Justamente durante sua fuga desesperada, o pajem encontra um grupo de heróis poderosos, durante uma de suas muitas jornadas. Agradecendo a Valkaria por colocá-los em seu caminho, ele explica aos aventureiros o ocorrido.

Encontro com os Heróis

O encontro entre o pajem Hillard (F0, H1, R1, A0, PdF0, Clérigo de Valkaria, Clericato, Luz 2, Ar 1, Água 1) e os aventureiros pode ocorrer em qualquer ponto entre a capital Valkaria e o Monte Palidor, onde fica o esconderijo dos cultistas — e onde Kalamar está aprisionado.

O monte fica a aproximadamente 420km ao sul de Valkaria. O terreno é quase inteiramente composto de planícies e colinas,

não oferecendo qualquer dificuldade à viagem. Em geral a viagem deve levar 21 dias a pé (28 se houverem anões, halflings ou goblins no grupo, devido ao deslocamento reduzido) ou 8 dias a cavalo.

Os detalhes do encontro com Hillard ficam a critério do Mestre, podendo ocorrer mais provavelmente longe da capital e perto do Monte Palidor — pois o pajem está ferido e cansado, com cultistas em seu encalço. Caso ele consiga milagrosamente alcançar Valkaria sem ajuda, os cultistas que o perseguiam já terão desistido e retornado ao covil. Mas se os aventureiros forem encontrados em qualquer ponto do caminho, terão que enfrentar os szzaazitas em combate.

Sszzaazitas: F2, H2, R3, A2, PdF1, 20 PVs, 20 PMs

Kit: Sszzaazita

Vantagens: Clericato, PVs Extras, PMs Extras

Focus: Trevas 2, Fogo 1, Terra 1, Água 1. *Poderes Garantidos:* Cajado em Cobra, Familiar Serpente, Arma Envenenada e Imunidade a Venenos.

Equipamento: lance 1d para cada clérigo. Se obtiver 1 ou 2 lance 2d para determinar qual item mágico o sszzaazita terá:

2-4) *adaga venenosa*: a vítima deve obter sucesso em um teste de R+1 ou sofrerá 1 ponto de dano por rodada até ser curada (teste de Medicina, Primeiros Socorros ou uma magia de cura, que usada desta forma apenas elimina o veneno, não cura PVs).

5-7) *Anel de proteção:* Oferece +2 à Força de Defesa.

8-9) *Anel de proteção:* Oferece +1 à Força de Defesa.

10) *Adaga mágica:* Oferece +1 à Força de Ataque.

11-12) *Armadura mágica:* Oferece A+2.

Após enfrentar os cultistas e ouvir a história do pajem, os jogadores devem decidir o que fazer. Eles podem entrar em contato com outros clérigos de Valkaria em alguma cidade próxima, ou mesmo tentar entrar em contato com os líderes da ordem na capital (mesmo distantes, heróis experientes provavelmente têm acesso a Teleportação). Caso façam isso, os heróis são solicitados pelos clérigos a salvar Kalamar. Os sacerdotes de Valkaria prometem encontrar um meio justo e benevolente de recompensar os aventureiros, seja em ouro ou em prestação de serviços. O próprio Kalamar provavelmente se ocupará da tarefa.

Caso os aventureiros sugiram que o pajem Hillard acompanhe o grupo como guia, será constatado que ele não conhece a localização exata do esconderijo dos cultistas — pelo menos não o suficiente para uma Teleportação até a entrada do covil.

Viagem ao Monte

O Monte Palidor é conhecido como o ponto mais alto de Deheon, 4.600 metros de altitude. Aventureiros que passaram por lá relatam encontros com humanóides e criaturas selvagens (ogres, orcs e grifos) e também sinais do covil de um dragão vermelho. A própria criatura, no entanto, nunca foi detectada (e só participará desta aventura caso o Mestre assim decida).

A viagem não deve representar perigo, exceto por possíveis encontros aleatórios decididos pelo Mestre, e que não são necessários. Os problemas maiores começam logo que os aventureiros penetram o monte.

Durante sua exploração, os aventureiros serão constantemente atacados por grifos selvagens. Os grifos (veja **Manual dos Monstros**) atacam em grupo, talvez até acompanhados de águias gigantes (F2, H5, R2, A1, PdF0, Levitação). Entretanto, eles não devem representar ameaça aos aventureiros.

Existem várias entradas de cavernas no Monte Palidor (muitas delas servem de abrigo para ursos marrons — veja o **Manual dos Monstros**), mas a maioria tem poucos túneis e não revela nada de importante. As cavernas também podem ser habitadas por orcs e ogres (**Manual dos Monstros**) que podem ter kits de personagem. Caso o Mestre queira investir um pouco mais de tempo com esses encontros, role 1d para determinar quantos pontos de personagem extra os orcs e ogres tem, e 2d para determinar a quais kits pertencem: [2] clérigo de Ragnar ou da Serpente; [3] druida de Megalokk; [4-5] guerreiro comum; [6-8] bárbaro; [9-10] berserker; [11] ranger; [12] feiticeiro.

Uma das cavernas conduz diretamente a um profundo complexo de túneis, habitado por diferentes criaturas. Essa caverna pode ser detectada com um teste de H–3 ou um H+1 se tiver a Perícia Sobrevivência ou as Especializações Rastrear e/ou Sobrevivência em Montanhas.

A princípio pode-se perguntar como tantas criaturas distintas conseguem conviver entre si. Aparentemente, cada raça ou povoado tem seus distritos e propriedades, e as criaturas raramente invadam a área pertencente a outra.

A caverna fica a cerca de 150m de altura, bem distante do topo. Embora sirva de palco para esta aventura, o Monte Palidor guarda ainda muitos outros segredos que talvez os aventureiros queiram desvendar — mas isso fica por conta do Mestre.

Habitantes da Caverna

A seguir você tem a descrição de praticamente todas as áreas do esconderijo sszzazita. No início trata-se de uma caverna natural, e mais adiante o local é escavado e habitado por criaturas inteligentes.

Sempre que perambulam pelos corredores os aventureiros tem chance de atrair criaturas errantes. A cada hora de caminhada, ou sempre que os aventureiros fazem barulho ou algo que possa atrair a atenção de outras criaturas, jogue 3d e consulte a tabela de monstros errantes para saber que tipo de encontro tiveram. Todas essas criaturas servem de soldados e guardas involuntários para os sszzaazitas, mas não tem nenhuma ligação direta com o culto (embora alguns possam ser clérigos de Sszzaas). Os cultistas em geral se utilizem de meios mágicos, ameaças e subornos para circular livremente entre as criaturas.

3-5) 1d–2 Bugbears: F2, H2, R3, A1, PdF0.

Kit: Lance 2d: [2-3] berserker; [4-5] bárbaro; [6-9] ladrão; [10-12] guerreiro comum.

Extra: recebe mais 1d-3 pontos de personagem.

6-8) 1d+2 Orcs: F1, H1, R1, A0, PdF0.

Kit: lance 2d: [2] berserker; [3] bárbaro; [4-6] ladrão; [7-10] guerreiro comum; [11-12] feiticeiro.

Extra: recebe mais 1d–1 pontos de personagem.

9-11) 1d Goblins: F0, H1, R1, A0, PdF0.

Kit: lance 2d: [2-3] guerreiro comum; [4-7] ladrão; [8-10]

bárbaro; [11-12] feiticeiro.

Extra: recebe mais 1d–1 pontos de personagem.

12-13) 1d–2 Minotauros Selvagens: F2, H0, R1, A1, PdF0.

Kit: lance 2d: [2-10] bárbaro; [11-12] berserker.

Extra: recebe mais 1d pontos de personagem.

14-15) 1-2 Umber Hulk: F2, H1, R2, A1, PdF0.

Especial: conseguem sentir a aproximação de criaturas em contato com o solo num alcance de 18m; seu olhar exige um teste de Resistência ou sofre os efeitos da magia A Loucura de Atavus.

16-17) 1-2 Trolls Ghillanin: F2, H2, R3, A1, PdF0.

Kit: Lance 2d: [2-10] bárbaro; [11-12] berserker.

Especial: regeneram 2 PV por rodada; ataque com garras (F+H+1d) e mordida (F+H+1+1d); sofrem 1 de dano por rodada caso sejam expostos à luz do sol.

Extra: recebe mais 1d-3 pontos de personagem.

18) Jogue novamente, apenas resultados de 3 a 11. Uma a duas destas criaturas serão meio-dragões (recebem Arcano, Invulnerabilidade a químico e +1 em cada Característica).

Armadilhas

Existem muitas armadilhas espalhadas pela caverna. Algumas foram instaladas pelas próprias criaturas que percorrem os corredores, enquanto outras foram colocadas ali pelos sszzaazitas.

Todos os lugares marcados **X** no mapa são armadilhas. Sempre que os aventureiros passarem por elas, jogue 4d e consulte a tabela para determinar a armadilha. Apenas personagens com as Perícias Crime, Investigação ou Sobrevivência, ou a Especialização Armadilhas, pode detectá-las. O teste de Habilidade sofre uma penalidade variada, de acordo com o tipo de armadilha (veja a tabela). Os danos às Características podem ser recuperados pela magia Cura Total ou na fração de 1 ponto por dia de descanso completo (a menos que se diga que é uma penalidade permanente).

04-10) 2d6 dardos envenenados. Cada dardo ataca com FA 5+1d. Jogue 2d para determinar o veneno: [2-5] veneno de verme púrpura: teste de Resistência ou perde 1 ponto de F; [6-9] lâmina da morte: teste de Resistência ou perde 1 ponto de R; [10-12] essência de sombra: teste de Resistência +1 ou perde permanentemente 1 ponto de F. (Encontrar e Desarmar: H–1).

11-16) Dispositivo que conjura Invocação do Elemental (um grande elemental com F3, H3, R3, A2, PdF3 ou 1d3 elementais médios com F2, H2, R2, A1, PdF2). (Encontrar e Desarmar: H–2).

17-20) Névoa com 9m de raio, dura 12 rodadas; provoca 2d de dano nas criaturas e objetos dentro da área. (Encontrar e Desarmar: H–2).

21-23) Gás venenoso em área de 9mx9m, vapor queimado de othur (teste de Resistência +1 ou sofre a perda permanente de 1 ponto de Resistência e 3 temporários). (Encontrar e Desarmar: H–1).

24) Jogue duas vezes e acumule. (Encontrar e Desarmar: H–3)

O Covil Sszzaazita

Uma caverna na encosta da montanha foi aproveitada como base para o esconderijo sszzaazita. Esse esconderijo é um complexo escavado e construído com muito cuidado, escondido atrás de uma passagem secreta (marcada com um **S** no mapa).

Um detalhe importante: sabendo da importância de seu prisioneiro, os sszzaazitas já esperam que a ordem de Valkaria envie alguém para tentar salvá-lo. Então, sempre estarão preparados para o encontro. Podem já ter conjurado suas melhores magias de proteção ou terão armadilhas e/ou rotas de fuga preparadas.

1) O Guardião

Para alcançar esta caverna é necessário antes passar por uma passagem secreta. Encontrá-la exige um teste de H–3 (ou H–1 para personagens com Investigação, Crime ou com a Vantagem Única Anão). Para sair do aposento de entrada e alcançar o esconderijo sszzaazita deve-se encontrar uma outra passagem secreta, que exige o mesmo teste para ser encontrada.

O aposento em si é um poço, localizado a cerca de 5m abaixo do nível da caverna. Ali os aventureiros precisarão enfrentar um guardião escolhido pelos sszzaazitas para proteger a entrada. Trata-se de um golem de barro construído na forma de uma serpente gigante. O golem tem ordens para atacar qualquer criatura que entre nesse aposento, a menos que esteja portando o símbolo sagrado de Sszzaas.

Golem de Barro: F3, H1, R3, A4, PdF0, 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (Corte e Perfuração), Construto, Fúria, Invulnerabilidade (todas as Magias, exceto aquelas feitas com o Caminho Terra).

Especial: Sua mordida exige sucesso em um teste de R+1 ou sofre a perda de 1d-3 pontos de Resistência temporariamente.

O golem lutará para afastar qualquer criatura que entre no aposento, mas não o abandonará — uma posta sobre algo de importância que ele protege.

2) Depósito

A porta que conduz a este aposento está trancada, e apenas pode ser aberta com um teste de H+1 caso tenha Arrombamento (de Crime ou Investigação) ou teste de H–3 caso não tenha. Também é possível arrombar (A3, 15 PVs). A fechadura contêm veneno de bile de dragão (teste de Resistência ou provoca 3 pontos de dano temporário em Força). Pode-se detectar o veneno com um teste de H+1 se tiver Armadilhas (ou as Perícias Crime, Investigação ou Sobrevivência) ou H–3 se não tiver.

O aposento é um simples depósito, com pouca coisa útil. Há 1d–2 mantos iguais aos usados pelos sszzaazitas em suas cerimônias, incluindo símbolos sagrados do Deus da Intriga (que podem ser úteis aos aventureiros como disfarce) 1-2 gemas. As gemas estão escondidas entre outros itens, mas podem ser encontradas com um teste de H–2 ou apenas Habilidade se tiver Investigação.

3) Templo Menor

Este local é um pequeno templo onde os sszzaazitas realizam orações breves. Não há aqui um altar para sacrifícios, esse tipo de ritual é realizado no templo maior.

Quando os aventureiros chegarem aqui, não encontrarão nada. Entretanto existem 2d-3 clérigos escondidos em diferentes pontos do aposento.

Sszzaazitas: F2, H2, R3, A2, PdF1, 20 PVs, 20 PMs

Kit: Sszzaazita

Vantagens: Clericato, PVs Extras, PMs Extras.

Focus: Trevas 2, Fogo 1, Terra 1, Água 1. *Poderes Garantidos:* Cajado em Cobra, Familiar Serpente, Arma Envenenada e Imunidade a Venenos.

Equipamento: lance 1d para cada clérigo. Se obtiver 1 ou 2 lance 2d para determinar qual item mágico o sszzaazita terá:

2-4) *Adaga venenosa*: a vítima deve obter sucesso em um teste de R+1 ou sofrerá 1 ponto de dano por rodada até ser curada (teste de Medicina, Primeiros Socorros ou uma magia de cura, que usada desta forma apenas elimina o veneno, não cura PVs).

5-7) *Anel de proteção:* Oferece +2 à Força de Defesa.

8-9) *Anel de proteção:* Oferece +1 à Força de Defesa.

10) *Adaga mágica:* Oferece +1 à Força de Ataque.

11-12) *Armadura mágica:* Oferece A+2.

Um dos clérigos carrega uma varinha de invisibilidade maior (conjura a magia Invisibilidade, com duração de 1 minuto e, diferente da magia, o alvo pode entrar em combate sem que o efeito se dissipe), e já a terá utilizado sobre si mesmo (ainda restam 5 PMs na varinha). Caso não seja detectado esse clérigo permanecerá parcialmente fora do combate, apenas lançando magias de cura e proteção em seus companheiros. Quando necessário, atacará com flechas envenenadas. Se o combate estiver indo mal, o clérigo utilizará a varinha em outros companheiros.

Se mesmo isso não ajudar, os cultistas fugirão para o fundo do aposento, onde há uma grande estátua de serpente que representa o deus Sszzaas. Ali, um dispositivo faz com que os olhos da serpente brilhem e preencham o aposento com vapores tóxicos, que exigem de todos (exceto aqueles imunes a veneno, como os sszzaazitas) um teste de Resistência –2 ou provoca dano de 1 a 2 em R temporariamente.

Se suspeitar que os aventureiros são muito poderosos, o clérigo invisível utilizará essa artimanha logo no início do combate.

4) Sala de Rituais

Clérigos de um deus maligno, os sszzaazitas podem conjurar seres extraplanares para servi-los como guardiões ou emissários. Este aposento impregnado com magia profana contém muitas velas e símbolos de invocação. Criaturas bondosas (em geral, que tenham Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade) devem obter sucesso em um teste de Resistência +2 assim que entram no aposento, ou sofrem uma penalidade de –2 em todos os testes enquanto permanecem aqui.

Recentemente os sszzazitas invocaram uma criatura para servir-lhes de guarda: uma bruxa da noite, criatura maligna que vive nos planos inferiores — e que, ao que parece, pode ser encontrada no plano de Sszzaas.

Bruxa da Noite: F2, H3, R2, A4, PdF0, 20 PVs, 10 PMs

Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (tudo, exceto magias e armas mágicas), Invulnerabilidade (fogoo e frio), PVs Extra, Resistência à Magia, Monstruosa.

Especial: imune a magia e efeitos de Sono e qualquer forma de medo, natural ou mágico; pode usar as magias Lança Infalível de Talude, Seta Infalível de Talude e Sono livremente, sem consumir PMs (como se tivesse Focus 4 nos Caminhos necessários); sua mordida exige sucesso em um teste de Resistência ou provoca uma doença que fica 1 dia incubada provocando a perda temporário de 1 ponto em Resistência e, a cada dia seguinte deve fazer um novo teste ou perde mais 1 ponto, agora permanentemente.

Logo que os aventureiros surgirem, a bruxa da noite irá lançar Sono. Essa será uma rodada surpresa, e só depois todos poderão realizar testes de Iniciativa. Se vencer a iniciativa, a bruxa irá conjurar A Lança Infalível de Talude sobre o aventureiro mais próximo (quatro lanças).

Se estiver indo mal no combate, a bruxa irá adquirir Forma de Névoa para ter mais segurança. Ela então foge e tenta obter ajuda com os sszzaazitas. Se fugir, a bruxa será novamente encontrada na área 7, junto aos outros clérigos (mas sem conseguir recuperar PVs; nesta condição, preferirá atacar à distância com magias).

5) "Torre" de Vigília

Este aposento tem forma circular e abriga somente uma escada em espiral, que se eleva alguns metros até atingir outro aposento. Este novo aposento tem aberturas mágicas semelhantes a "janelas", que mostram vários pontos diferentes da região do Monte Palidor. O lugar serve como uma torre de vigília, para que os sszzaazitas saibam de tudo que está acontecendo ao seu redor. Estas aberturas deixam o ar entrar e sair, facilitando a ventilação, mas não permitem a passagem de criaturas vivas. Elas também não podem ser vistas ou percebidas pelo lado externo; as janelas na verdade são versões menores, estáveis, de uma bola de cristal.

Não existe nenhuma criatura na torre, mas o lugar está cheio de armadilhas. Todos os móveis estão cobertos de veneno (pomada de Malyss: exige sucesso em um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Habilidade temporariamente).

6) Sacristia Menor

A passagem abre para uma sacristia, onde vários símbolos sagrados estão colocados em prateleiras, baús e armários. Se procurarem bem, os aventureiros podem encontrar até 2dx100 Tibares de ouro em objetos de arte variados.

Este é um dos poucos aposentos em todo o esconderijo sszzaazita que não contém nenhuma armadilha, apenas recompensas para os aventureiros.

7) Área de Treinamento

Este grande aposento é uma área de treinamento, com bonecos e armas não mortais (mas que machucam bastante). Sabendo sobre um ataque iminente, os sszzaazitas fizeram deste local uma arena de batalha para deter os avanços dos invasores. Aqui estarão cerca de 1d–1 sszzazitas (mesmas estatísticas daqueles encontrados na área 3), sendo que seu

líder é também um meio-dragão (+1 em todas as Características, Invulnerabilidade a Químico, Arcano). O líder está carregando um amuleto de armadura natural (FD+2), um anel de evasão (sempre que realizar um teste de Habilidade para reduzir o dano à metade, ele reduz o dano à zero se obtiver sucesso) e duas estatuetas de poderes incríveis (invocam um elefante de marfim cada uma — use as estatísticas dos elefantes da savana descritos no **Manual dos Monstros**).

Todos os clérigos estarão escondidos, mas podem ser facilmente detectados com um teste de H+2 (ou nenhum teste se tiver Visão Aguçada). Assim que tiver oportunidade o líder utilizará as estatuetas e mandará os elefantes contra os aventureiros. Enquanto isso, os sszzaazitas atacam à distância com suas flechas envenenadas.

Antes de entrar em combate, os clérigos lançarão Aumento de Dano (com Trevas 2) ou Força Mágica (também com Trevas 2). Então usarão suas armas e magias para combater os intrusos.

Se a bruxa da noite da área 4 conseguiu escapar, ela estará aqui para enfrentar os aventureiros. Atacará à distância com A Lança Infalível de Talude, já que ela pode usar esta habilidade livremente.

8) Sala de Guarda

A porta deste aposento foi alvo de uma magia de proteção, capaz de afetar qualquer não-sszzaazita. Quando ativado, o símbolo provoca uma explosão que causa 5d pontos de dano por ácido a até 1,5m do invasor (o primeiro não-sszzaazita a atravessar a porta). A magia pode ser dissipada com um Cancelamento de Magia contra Focus 2 lançado na entrada.

Em seu interior o aposento é vigiado por uma naga negra, posicionada no lado oposto. Se a outra naga (veja a área 10) está com o grupo, ela também atacará de surpresa. Caso contrário, a naga atacará sozinha.

Naga Negra: F3, H3, R3, A1, PdF0, 15 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Manipulação, PMs Extras, Telepatia.

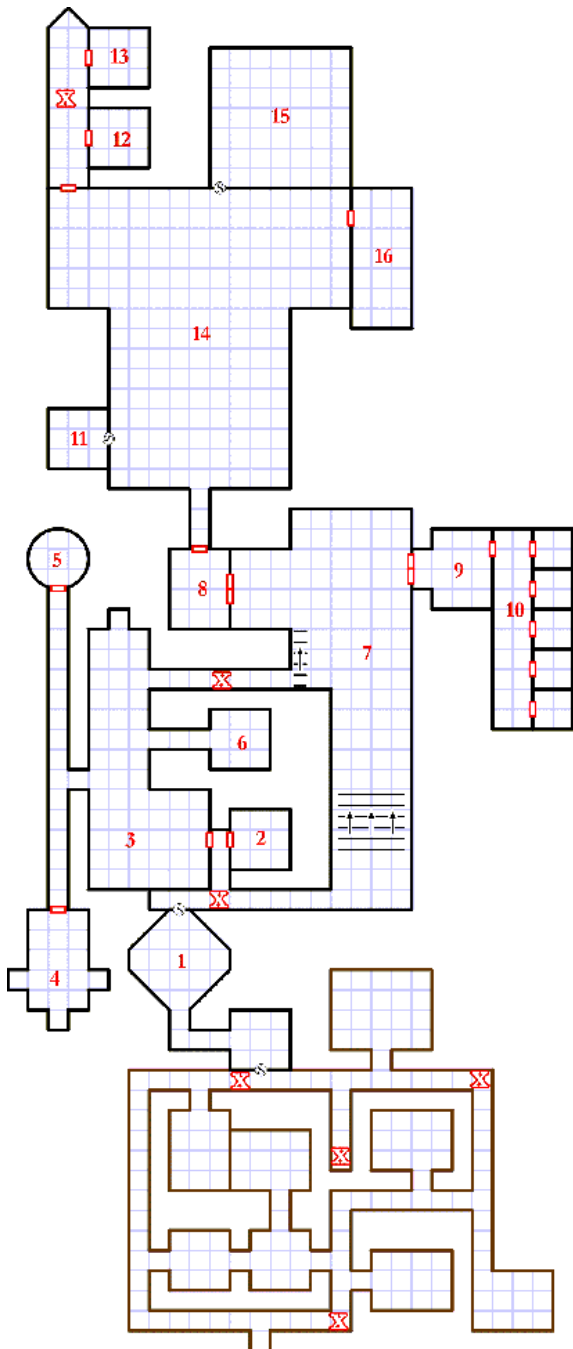
Focus: Trevas 2, Água 1. *Magias Conhecidas:* Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Imagem Turva, Lança Infalível de Talude, Proteção Mágica, Proteção contra o Elemento, Terreno Escorregadio de Neo, Transporte.

Especial: imune a venenos e qualquer forma de leitura de mentes; pode atacar com o ferrão (F+H+1d) e, caso acerte, exige da vítima um teste de Resistência+1 ou a vítima sofre de sonos atormentados por pesadelos por 1d minutos; pode assumir a forma de uma mulher humana. Não tem ataque de constrição (as nagas negras, diferentes das nagas normais, são serpentes venenosas, não constritoras).

Antes dos aventureiros chegarem, a naga já terá lançado Proteção Mágica e Imagem Turva sobre si mesma.

Se os aventureiros estiverem claramente sob efeito de alguma magia (especialmente Proteção Mágica), a primeira ação da naga provavelmente será usar Cancelamento de Magia para anular esses efeitos, cuidando para não cancelar sua própria magia.

Depois a naga entrará em combate direto, mas pode conjurar magias (de ataque ou proteção) sempre que achar necessário.

Se a outra naga também estiver presente, ela se afastará e utilizará magias de proteção e ataque antes de entrar no combate.

Ela também pode tentar realizar um ataque surpresa pelas costas contra um dos aventureiros (provavelmente magos e feiticeiros).

9) Sala de Guarda

Esta sala de guarda é praticamente igual à anterior, mas está vazia, sem nenhum guarda, o que pode parecer estranho a princípio.

10) Alojamentos

Estes são os alojamentos dos sszzaazitas, com vários quartos, cada um com duas camas, um armário e algumas prateleiras. Quase todos os armários (75%) contêm armadilhas

(utilize a tabela de armadilhas apresentadas anteriormente). Não existem muitos itens úteis aqui, talvez alguns Tibares em objetos pessoais.

Em um dos quartos há uma jovem mulher, espremida em um canto, chorando baixo. Ela parece perturbada e, se indagada a respeito, dirá que foi seqüestrada para ser sacrificada. Ela sabe que existe um outro prisioneiro, mas não sabe quem é. Se perguntada sobre como chegou aqui, dirá (aos prantos e envergonhada) que foi violada por um dos clérigos.

Na verdade a jovem é uma naga negra disfarçada em sua forma humana, usando sua Perícia de Manipulação para enganar os aventureiros. Entretanto, ela apenas precisará realizar algum teste se os jogadores demonstrarem muita suspeita. Se conseguir enganá-los, a naga ficará com eles por algum tempo, até achar apropriado atacar (como na área 8).

11) Armadilha Secreta

Essa passagem secreta (que pode ser encontrada com um teste de Habilidade) foi construída como uma armadilha proposital. Note que para chegar até aqui os aventureiros devem fazer silêncio, ou os habitantes do local 14 os atacarão. Essa área é mais escura, e devido aos cânticos, os sszzaazitas sofrem –2 de penalidade em seus testes para escutar os aventureiros.

O aposento não tem absolutamente nada em seu interior, mas caso seja aberta, a passagem ativa uma armadilha que conjura uma Explosão de Fogo, que ataca com H5+1d. Além disso, a explosão atrai a atenção dos sszzaazitas no local 14.

12) Quarto do Sacerdote

Este é o quarto de Viperdiss, o sacerdote-chefe deste templo. Não há muito a ser encontrado aqui. Todos os armários e baús contêm armadilhas (4d: [04-10] dardos envenenados, [11-24] vapor queimado de othus — veja a descrição na tabela de armadilhas).

Se vasculharem o lugar, os aventureiros encontrarão objetos pessoais valiosos e moedas, totalizando 6dx200 peças de ouro.

13) Sacristia Principal

Este aposento é semelhante à outra sacristia (sendo até do mesmo tamanho). É chamado de sacristia principal porque aqui estão os itens mais valiosos — totalizando 4dx100 peças de ouro em objetos de arte variados. Entretanto, diferente do anterior, este aposento está trancado com uma tranca bem forte, exigindo um teste de H–3 (apenas personagens com a Especialização Arrombamento ou as Perícias Crime ou Investigação) ou que a porta seja arrombada (A5, 30 PVs).

Embora o aposento em si não tenha armadilhas, para alcançá-lo é necessário antes passar por uma armadilha.

14) Templo Maior

Este é o grande templo do esconderijo sszzaazita. No fundo do aposento há uma grande serpente de pedra com seis olhos. Um homem está preso às correntes e, logo que os aventureiros entram no aposento, podem ouvir seus gritos de dor. E antes que os jogadores possam fazer alguma coisa, o homem acaba de ser assassinado como oferenda a Sszzaas...

Entretanto, este não é Hennd Kalamar, mas outra vítima inocente. O sacrifício foi realizado pelas mãos de uma criatura medonha, com corpo humanóide e uma longa cauda de serpente em vez de pernas. Sua cabeça também pertence a uma serpente, mas tem traços ainda mais animalescos.

A criatura responsável pelo sacrifício é Viperdiss, o sacerdote-chefe do covil. Ele não é humano, mas sim um homem-serpente. Seu braço direito é Zzinlaminrax, um homem de pele escura com várias tatuagens de serpente e outros animais peçonhentos e venenosos por todo o corpo. Além deles, estão no aposento mais 1d+4 sszzaazitas humanos (mesmas estatísticas da área 3).

Veperdiss: F3 (Corte), H4, R4, A3, PdF1 (Perfuração), 15 PVs, 15 PMs.

Kit: Sszzaazita (Cajado em Cobra, Familiar Serpente, Arma Envenenada e Imunidade a Venenos).

Vantagens e Desvantagens: Clericato, Meio-Dragão (Arcano, Invulnerabilidade a químico), Paralisia, Perícia Crime, Telepatia.

Focus: Trevas 2, Água 2, Fogo 1, Terra 1.

Especial: desarmado ele faz dois ataques por rodada com as garras (F+H–1+1d cada), embora esteja armado com uma cimitarra. Pode usar as magias O Canto da Sereia, Pânico e Escuridão uma vez por dia cada sem consumir PMs.

Viperdiss não é somente um homem-serpente: ele é também um meio-dragão, filho de Zzinlaminrax — que encontra-se aqui mesmo, neste instante. Ao contrário do que parece à primeira vista, o verdadeiro responsável pelo culto é o dragão, não o homem-serpente.

Como todos os dragões adultos artonianos, Zzinlaminrax pode assumir uma forma humanóide, que utiliza a todo momento. Caso perceba que a batalha não pode ser vencida, ele fugirá para seu covil (área 15) com um pergaminho de Teleportação Infalível — e, se possível, levará Viperdiss consigo — para travar lá a batlha final (veja a área 15). As estatísticas de jogo do dragão Zzinlaminrax constam na área 15. Agora ele atacará apenas coms eu sabre — na forma humana ele não pode usar o sopro e nem aura de medo, mas pode usar todas as demais habilidades.

A reação dos sszzaazitas à invasão vai depender dos próprios aventureiros. Eles não esperavam que seus inimigos fossem capazes de chegar tão longe, por isso podem ser apanhados desprevenidos. Entretanto, o próprio dragão dificilmente será surpreendido, visto que pode detectar criaturas por meios não visuais. Por isso qualquer teste de furtividade e esconder-se sofre –2 de penalidade.

15) Covil da Fera

Para encontrar a passagem que conduz a esse covil, deve-se obter sucesso em um teste de H–2 (ou apenas Habilidade, se tiver Investigação ou Crime).

Este lugar é o covil de Zzinlaminrax, o dragão negro servo de Sszzaas, que auxilia o grupo de cultistas. Caso tenha escapado para este aposento, aqui ele usará sua forma real de dragão para enfrentar os aventureiros.

Zzinlaminrax: F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno), 15 PVs, 15 PMs

Kit: Sszzaazita

Vantagens e Desvantagens: Arena, Clericato, Invulnerabilidade (ácido, veneno e Trevas), Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo (sopro).

Focus: Trevas 5, outros 3. *Magias Importantes:* Cegueira, Criatura Mágica, Detecção de Magia, Escuridão, Ferrões Venenosos, Lança Infalível de Talude, Terreno Escorregadio de Neo, Transporte. *Poderes Concedidos:* Cajado em Cobra, Familiar Serpente, Arma Envenenada e Imunidade a Venenos.

Especial: pode assumir uma forma humanóide livremente (nesta forma ele usar sua cimitarra). Na forma de dragão ele pode usar a magia Pânico sem consumir PMs, mas apenas uma vez por dia contra um mesmo alvo. Como dragão ele faz x ataques por rodada: mordida (H+F+2+1d), duas garras (H+F+1d), uma cauda (H+F–2+1d) apenas contra alvos nas costas e flancos e duas asas (H+F–1+1d) apenas contra alvos nos flancos. Com o sopro ele pode atingir até 4 alvos, usando Tiro Múltiplo (apenas uma vez para cada alvo), sendo que ele consome 2 PM para cada alvo ou não gasta nenhum PM e usa a manobra Ataque Múltiplo com PdF. Pode conjurar a magia Escuridão até 3 vezes por dia sem consumir PMs.

Em sua forma verdadeira o dragão poderá usar seu sopro e sua aura de medo. Logo que chegar aqui usará as magias de cura que ainda tiver para se recuperar, e em seguida as magias de proteção que restarem. Quando os aventureiros chegarem, ele primeiro atacará com seu sopro, só depois usará suas armas naturais. Se estiver presente, Viperdiss também tentará se recuperar antes de entrar em combate.

No covil o dragão guarda seu tesouro, avaliado em 1dx1000 Tibares de ouro, além de duas gemas e dois objetos de arte menores (valor médio 3dx100 Tibares de ouro). Além disso, a Lágrima de Valkaria também está guardada aqui, em um baú. Todos estes itens estão em baús trancados (H–3, apenas personagens com Crime ou Arrombamento) com armadilhas (jogue na tabela de armadilhas já apresentada).

16) Prisão

A porta que conduz à prisão está trancada (teste de H–3, apenas personagens com Arrombamento, Crime ou Investigação) e contém duas armadilhas: a maçaneta está envenenada (bile de dragão) e, caso seja aberta sem que a segunda armadilha seja desativada (o que exige sucesso em um teste de H–3, apenas personagens com Armadilhas, Crime, Investigação ou Sobrevivência), libera um vapor venenoso (vapor queimado de Othur).

Não há mais guardas na prisão. Então, após as armadilhas, os aventureiros terão caminho livre. Hennd Kalamar está em uma das celas, muito fraco e ferido.

O sumo-sacerdote poderá ser magicamente curado pelos aventureiros — mas, como seqüela, mancará para sempre, mantendo tal ferimento como uma lembrança do sacrifício que fez por sua deusa. Interpretando todos os acontecimentos não como mera coincidência, mas como um sinal dos deuses, Hennd passa a acreditar que este grupo de heróis está destinado a ajudá-lo em sua missão máxima: a libertação de Valkaria!

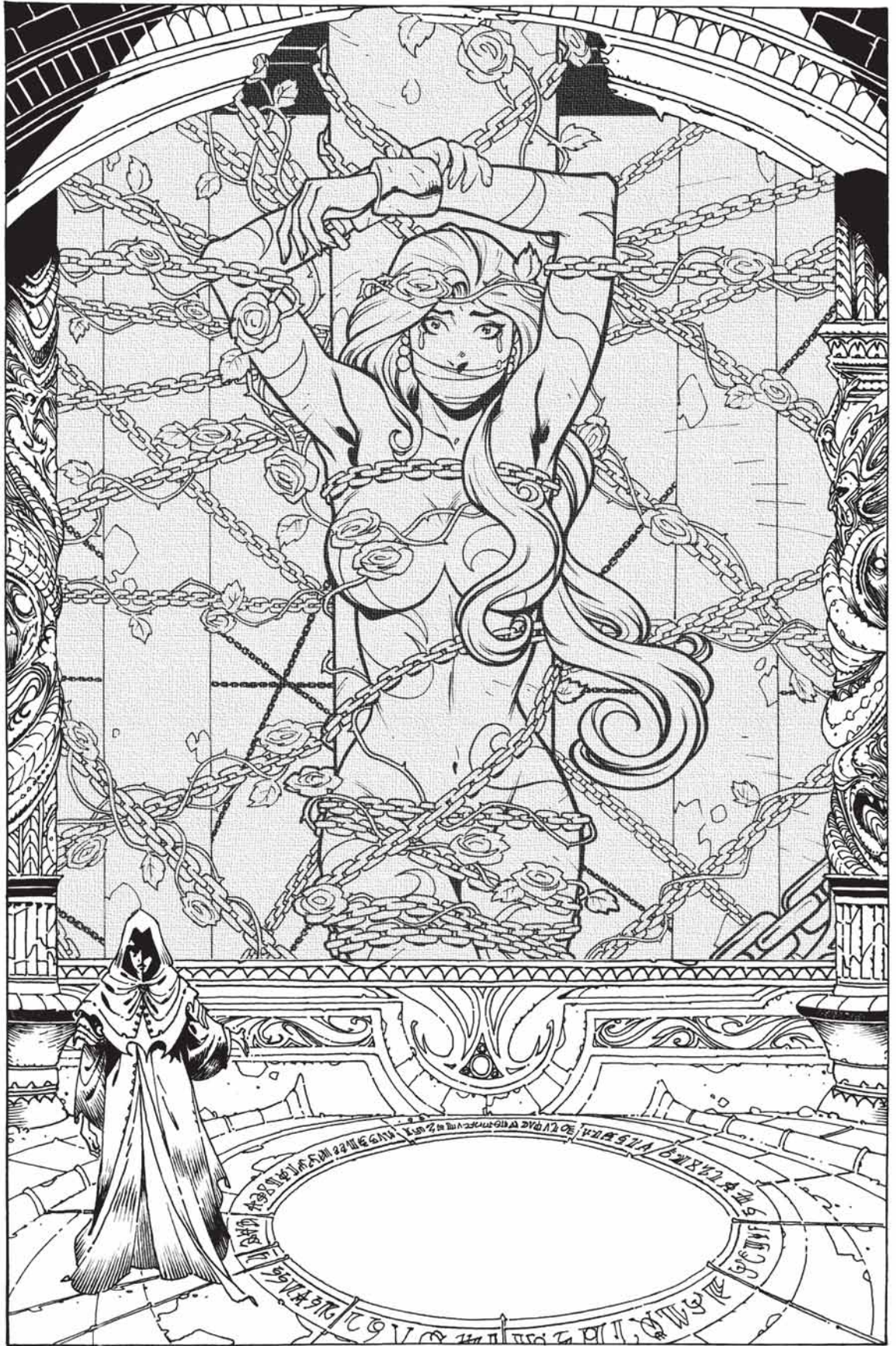
Conclusão

Para obter sucesso total na aventura, os aventureiros devem não apenas libertar Hennd Kalamar como também recuperar a Lágrima de Valkaria.

Uma vez que tudo tenha terminado, Hennd tentará saber mais sobre os aventureiros. Então, ao decidir se são realmente dignos de confiança, revelará a eles o conhecimento proibido que guardou durante tanto tempo — a verdade sobre o cativeiro de Valkaria, e a única forma de salvá-la.

Por completar a aventura, além dos Pontos de Experiência por vencer encontros e criaturas, o grupo recebe mais 2 PEs — levando em conta que tiveram um bom desempenho como heróis; ou apenas 1 se o Mestre achar que não agiram de acordo com seus personagens. Esse bônus pode ultrapassar o limite de 5 Pontos de Experiência por aventura.

Esta aventura continua a seguir em **A Libertação de Valkaria**.

ANDERSON 2004
2004

> **“Como vamos libertar Valkaria, você me pergunta? Posso responder apenas isto: uma masmorra de cada vez.”**
>
> **— Hennd Kalamar**

A Antecâmara do Desafio

Quando os procedimentos corretos são empregados para ter acesso ao Labirinto de Valkaria, os aventureiros surgem em uma vasta câmara que lembra o interior de um templo. Não há portas. Imensos vitrais enchem o aposento de luz violeta suave, e mostram cenas que contam uma história. A maior parte das cenas mostra Valkaria, Khalmyr e outros deuses. Entre os vitrais há colunas, com pequenas réplicas da estátua da deusa no topo de cada uma.

Um longo tapete púrpura leva até a parede norte, que exibe uma gigantesca gravura — bastante chocante e comovente se comparada às demais, especialmente para servos da deusa. É uma imagem de Valkaria, diante de uma coluna de mármore. Ela está acorrentada e amordaçada, presa com algemas, correias e coleiras. Rosas brancas e púrpuras crescem entrelaçadas com as correntes, e seus espinhos ferem a prisioneira. Seus olhos vertem lágrimas e imploram por ajuda.

No final do tapete, logo abaixo da pintura, onde deveria haver um altar, existe um grande círculo desenhado no chão com linhas de luz púrpura. Mede pelo menos quatro metros de diâmetro e contém muitos desenhos místicos e caracteres antigos, difíceis de reconhecer.

O lugar parece pronto para uma cerimônia, com velas acesas (emanando luz violeta) e incensos fumegando. De fato, há até mesmo um sacerdote próximo do círculo. Com a chegada dos aventureiros, ele faz um sinal de boas vidas.

— Bem-vindos, heróis, à Antecâmara do Desafio. A deusa espera por seu socorro.

Shaldir é um sacerdote de Valkaria há muito falecido, sua alma residindo no Reino de Odisséia. Quando os deuses concluíram a construção do Labirinto, ele foi convocado para recepcionar os heróis quando estes chegassem e prepará-los para sua grande missão. Shaldir tem aguardado aqui há séculos, paciente, por este momento.

O clérigo convidará os aventureiros a circular pela câmara, exibindo os vitrais e contando a história real da condenação de Valkaria (leia para os jogadores o conto introdutório “A Maior Ambição”, no início deste livro). Assim, caso os personagens de alguma forma tenham conseguido acesso à Antecâmara sem conhecer a verdade, agora saberão de tudo.

Encerrando a história, Shaldir explicará sobre o funcionamento do portal — o círculo místico no chão. Uma vez que cada masmorra tenha sido vencida e o grupo de heróis esteja posicionado sobre o círculo, todos serão transportados para a masmorra seguinte por Teleportação Planar. Em geral o ponto de chegada fica em um extremo da masmorra, e o ponto de saída no extremo oposto.

É possível determinar, decifrando os símbolos no círculo, a qual divindade pertence a masmorra seguinte. Isso daria aos aventureiros certa vantagem, pois assim podem deduzir a natureza do próximo desafio — certas masmorras são ambientes extremamente hostis, e exigem proteções especiais. Decifrar o círculo exige um teste de Habilidade (ou H+2 se tiver a Vantagem Clericato ou alguma Especialização que envolva conhecimento religioso). Um devoto recebe um bônus de +1 para reconhecer um símbolo referente a seu próprio deus. O Mestre faz esse teste em segredo, pois em caso de falha por 3 ou mais o personagem “identifica” o símbolo de forma totalmente incorreta, associando-o com um deus muito diferente do verdadeiro patrono da próxima masmorra (confundindo Azgher com Tenebra, por exemplo).

Shaldir não pode dizer aos aventureiros para onde leva este primeiro portal, e muito menos qual a ordem correta das masmorras. Ele também não pode, é claro, acompanhar o grupo. No entanto, recomendará que “prestem atenção à história”. De fato, estudar os vitrais da Antecâmara durante pelo menos uma hora garante um bônus de +1 nos testes para entender os símbolos.

Caso Shaldir seja atacado, se defenderá como puder. Ele não carrega tesouros ou itens mágicos, exceto seu símbolo sagrado. No entanto, atacá-lo será considerado uma profanação grave, uma violação extrema do desafio — assim como saquear ou danificar qualquer peça desta câmara. Se isso ocorrer, o portal agora levará apenas para foca da estátua. O grupo inteiro será vítima de uma Maldição grave (–2 pontos) sem direito a testes de Resistência, e sofrendo os seguintes efeitos: a cada rodada os personagens tem apenas 50% de chance de agir normalmente, senão agirão de forma aleatória; perda permanente de 2 pontos em uma de suas Características; –2 de penalidade em todos os testes. Se Shaldir for morto, um novo clérigo será designado pelos deuses para substituí-lo.

Nota: Caso os aventureiros estejam sendo acompanhados por Hennd Kalamar, o sacerdote pode cumprir o papel de “guia” e Shaldir não estará aqui. A critério do Mestre, Kalamar também pode fazer testes de Habilidade para decifrar os círculos.

Parte 1

O DESAFIO DE ALLIHANNA

Esta “masmorra” foi criada por Allihanna, a Mãe Natureza, deusa dos animais e povos bárbaros.

O lugar não é realmente um ambiente subterrâneo, mas sim uma densa e exuberante floresta tropical. Os sons de pássaros e outros animais enchem o ar, assim como o enebriante perfume de almíscar e flores exóticas. Folhagens agitam-se o tempo todo com a passagem de pequenos animais.

Os “túneis” marcados no mapa são na verdade trilhas através da mata, e suas câmaras são grandes clareiras. As copas das árvores escondem o céu quase completamente, mas permitem a passagem de luz suficiente para que qualquer personagem consiga enxergar com visão normal. Para vencer esta masmorra, os aventureiros devem seguir trilhas e atingir a última câmara, onde um guardião escolhido por Allihanna os aguarda.

Sair das trilhas é possível, mas a mata é extremamente cerrada. Aqueles que tentarem sofrem uma penalidade de H–2 e ficam emaranhados nos galhos e raízes. Mesmo os druidas e rangers, habituados com florestas, não conseguem vencer esse efeito, que também não pode ser afetado por Cancelamento de Magia. Além disso, por sua natureza planar, a floresta não leva a parte alguma — um personagem que saia da trilha vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros através da mata, e então retornar à trilha no mesmo ponto em que saiu. As copas das árvores também estão sob o mesmo efeito mágico, e também não se pode atravessá-las para chegar ao “céu”. Os habitantes da masmorra não são afetados por estes efeitos e podem mover-se através da mata e copas das árvores livremente.

Obrigações e Restrições: os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não usarem armas cortantes ou perfurantes. Além disso, também não podem matar nenhum de seus habitantes e nem destruir grandes porções da mata (usando uma Explosão ou Ataque de Área, por exemplo).

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada apenas por criaturas selvagens, como lobos, tigres, leões e outros similares. Também existem aqui versões muito maiores destas criaturas, incluindo animais atrozes. Membros de raças humanóides selvagens, como centauros, também podem ser encontrados aqui.

Os habitantes da masmorra comportam-se como criaturas normais de seu tipo: em geral lutam apenas em defesa própria, ou emd efesa de seu território ou filhotes — sempre preferindo a fuga quando possível. Predadores atacam de surpresa, e nunca continuam a lutar caso percam metade de seus PVs ou mais. O mesmo vale para humanóides. As habilidades de um druida ou ranger para acalmar ou comunicar-se com animais seriam muito bem-vindas aqui, evitando a maioria dos combates e provavelmente cumprindo as Obrigações e Restrições do desafio.

Criaturas selvagens estão continuamente percorrendo as trilhas, caçando ou patrulhando seus territórios. Role 1d para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4) 1d+2 druidas de Allihanna (11 pontos). F1, H3, R2, A2, PdF2, Kit: druida de Allihanna, 1ª Lei de Asimov, Arena, Animais, Devoção, Sobrevivência.

5) 1d+2 rangers (11 pontos). F2, H3, R2, A2, PdF3, Kit: Ranger, Arena, Ataque Múltiplo, Sobrevivência em Florestas.

6-7) 1d centauros rangers (10 pontos). F2, H3, R2, A2, PdF2, Kit: Ranger, Arena, Ataque Múltiplo, Centauro, Sobrevivência em Florestas.

8-10) 2d+2 lobos-das-cavernas. F1, H2, R2, A1, PdF0, Sentidos Especiais Audição e Faro Aguçados.

11-13) 1d grifos. F2, H5, R4, A1, PdF0, Aceleração, Levitação.

14-16) 1d–2 gorilas. F2, H2, R2, A1, PdF0, Arena: masmorra de Allihanna.

17-18) 1 dríade. F1, H2, R1, A0, PdF0, Clericato, Código de Honra: 1ª Lei de Asimov, Imortal, Paralisia, Perícia Animais, Perícia Sobrevivência, Água 3, Ar 2, Luz 1, Terra 4.

19-20) 1d+1 tigres. F3, H3, R2, A0, PdF0.

21-22) 2d crocodilos. F3, H0, R3, A2, PdF0.

23-24) 1d ursos das cavernas. F4, H3, R3, A1, PdF0.

1) O Lago

O cheiro de água atinge os aventureiros muito antes que cheguem a esta clareira, ocupada quase inteiramente por um lago — que precisa ser atravessado para que se possa alcançar a trilha no lado oposto. O lago é abastecido por um rio que passa através das árvores. Seguir o rio apenas leva de volta a mesma clareira.

O lago é raso, mesmo um halfling pode atravessar com água pela cintura sem testes de Natação. No entanto, uma manada de 3d+2 elefantes (sendo 1d+2 filhotes) estão na margem oposta, bebendo, banhando-se e cuidando dos filhotes. Estas criaturas se assustam facilmente com invasores; tornam-se hostis caso qualquer criatura entre no lago. Um teste de H–3 é permitido a personagens que tenham a Perícia Animais para tentar acalmar os elefantes (a alta dificuldade deve-se à presença dos filhotes e o fato de que os elefantes não têm por onde fugir facilmente).

Em caso de combate, os filhotes fogem para fora da clareira pela trilha enquanto os adultos lutam até a morte para proteger sua fuga. Apenas quando os filhotes estão seguros (cerca de 1d+2 rodadas após o início da luta), os adultos começam a deixar a clareira.

Elefantes: F5, H0/1, R4, A1, PdF1 (água); 20 PVs, 20 PMs.

Especial: um elefante move-se com H0 mas ataca com a tromba (H1). Usa a tromba também para atacar com jatos d’água. Também pode atacar com as presas (F+H+1d+1) ou as duas patas dianteiras (H+F+1d).

2) As Feras Assassinas

Nestas clareiras o sol brilha mais. Não há árvores, apenas grama alta, como se o lugar fosse um pedaço de planície no meio da selva. Essa vegetação possibilita às criaturas aqui escondidas emboscar suas presas.

As clareiras são habitadas por 1d–1 assassinos da savana

— criaturas semelhantes a grandes onças-pintadas, mas com quatro pares de patas. É um animal muito veloz e ágil, e um inimigo formidável, capaz de atacar simultaneamente com quatro garras e uma mordida. Além disso, estes são espécimes maiores e mais perigosos que o normal para esta espécie.

Esses felinos têm uma tremenda habilidade para apanhar suas vítimas de surpresa, saltando sobre elas de seus esconderijos na vegetação. Ao entrar na clareira, os aventureiros devem ter sucesso em testes de H–2 (ou apenas Habilidade se tiver Visão Aguçada) para notar os assassinos. Caso todos falhem, as feras recebem uma rodada de ataque gratuita durante a qual os aventureiros estarão Surpresos. Mas se pelo menos um personagem notar a presença dos assassinos, a primeira rodada de ataque será considerada uma rodada de surpresa normal.

Mesmo quando descobertos, os assassinos ainda podem saltar sobre a vítima e atacar com suas quatro garras e mordida.

Assassino da Savana: F6, H3, R6, A3, PdF0; 30 PVs, 30 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo.

3) Caverna dos Ursos

Nesta pequena clareira há duas trilhas (sendo uma delas aquela por onde os aventureiros chegaram) e uma entrada para uma caverna.

A caverna desce até atingir uma vasta câmara subterrânea, marcada **3a**, que serve como moradia para 1d+5 ursos-coruja. São criaturas extremamente territoriais e agrecivas, e atacam qualquer um que entre em seu esconderijo.

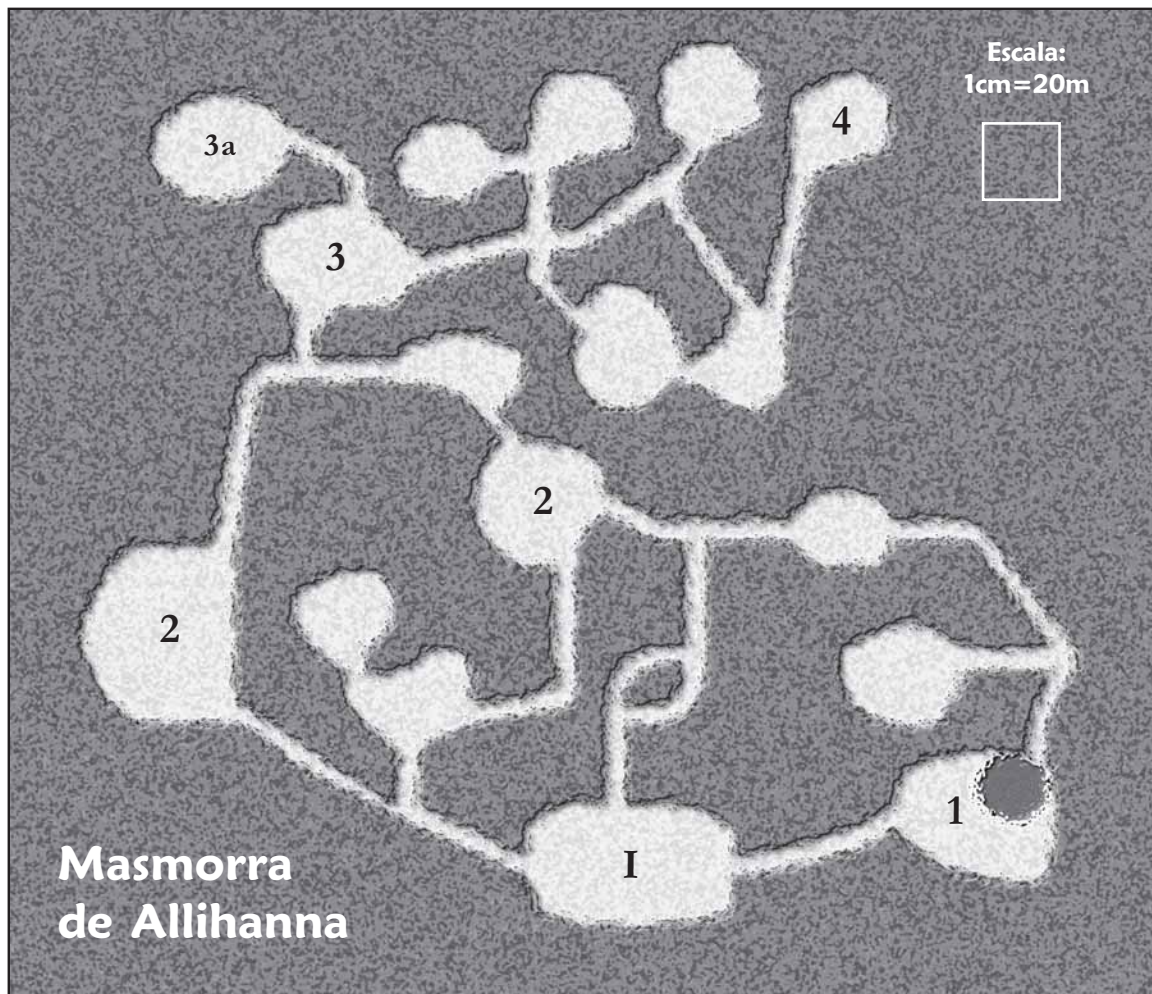
Os ursos-coruja não adotam estratégias elaboradas para atacar seus inimigos, e preferem ficar dentro da caverna — normalmente não podem ser atraídos para fora, e só perseguem inimigos no máximo até os limites da clareira. Eles também não entram na câmara mais profunda da caverna: ali é o ninho de um urso-coruja muito maior e mais agressivo que o normal.

Caso os heróis sigam para a câmara mais profunda, os ursos-coruja não os perseguirão.

Urso Coruja: F5, H2, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

Especial: ataca com duas garras (H+F+1d) e uma mordida (F+H+1d+1) por turno. Caso acerte os dois ataques com as garras ele pode agarrar a vítima e atacar apenas com a mordida (sendo que a vítima é considerada Indefesa). Para livrar-se a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força do urso-coruja.

A câmara mais profunda da caverna é o ninho e esconderijo de um urso-coruja imenso, talvez o maior que qualquer outro

existente em Arton. Confrontado por intrusos, ele lutará até a morte. Apenas se os heróis conseguem passar pelo monstro sem matá-lo, terão direito à premiação extra por cumprir as Obrigações e Restrições.

Urso Coruja Imenso: F7, H1, R5, A5, PdF0; 25 PVs, 25 PMs.

Especial: ataca com duas garras (H+F+1d) e uma mordida (F+H+1d+1) por rodada. Caso acerte os dois ataques com as garras ele pode agarrar a vítima e atacar apenas com a mordida (sendo que a vítima é considerada Indefesa). Para livrar-se a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra a Força do urso-coruja.

Na câmara deste monstruoso urso-coruja há um túnel secreto que leva até a saída. É uma passagem estreita, mas personagens de tamanho humano ou menor conseguem passar sem a necessidade de testes. Criaturas do tamanho de um ogre devem obter sucesso em um teste de H+2, e o teste fica mais difícil conforme o tamanho aumenta.

Os ursos-coruja não entram neste túnel e nem perseguem personagens até ali.

Nova criatura Urso-Coruja

F4-5, H1-2, R3-4, A2-3, PdF0, Sentidos Especiais (Faro Aguçado)

Um urso-coruja é um predador coberto com penas escuras e pêlos variando entre marrom-escuro e marrom-amarelado, com bico cor de marfim escurecido. Quando adulto, o macho pode atingir até 2,5m de altura. São feras extremamente territoriais e agressivas, e atacam sem razão aparente qualquer criatura que entra em seu território.

Habitam áreas selvagens, principalmente as Sanguinárias, e algumas florestas. Embora não possam ser domesticados, um filhote pode atingir até 3000 Tibares de ouro em áreas civilizadas, pois eles são mantidos em locais estratégicos como guardiões.

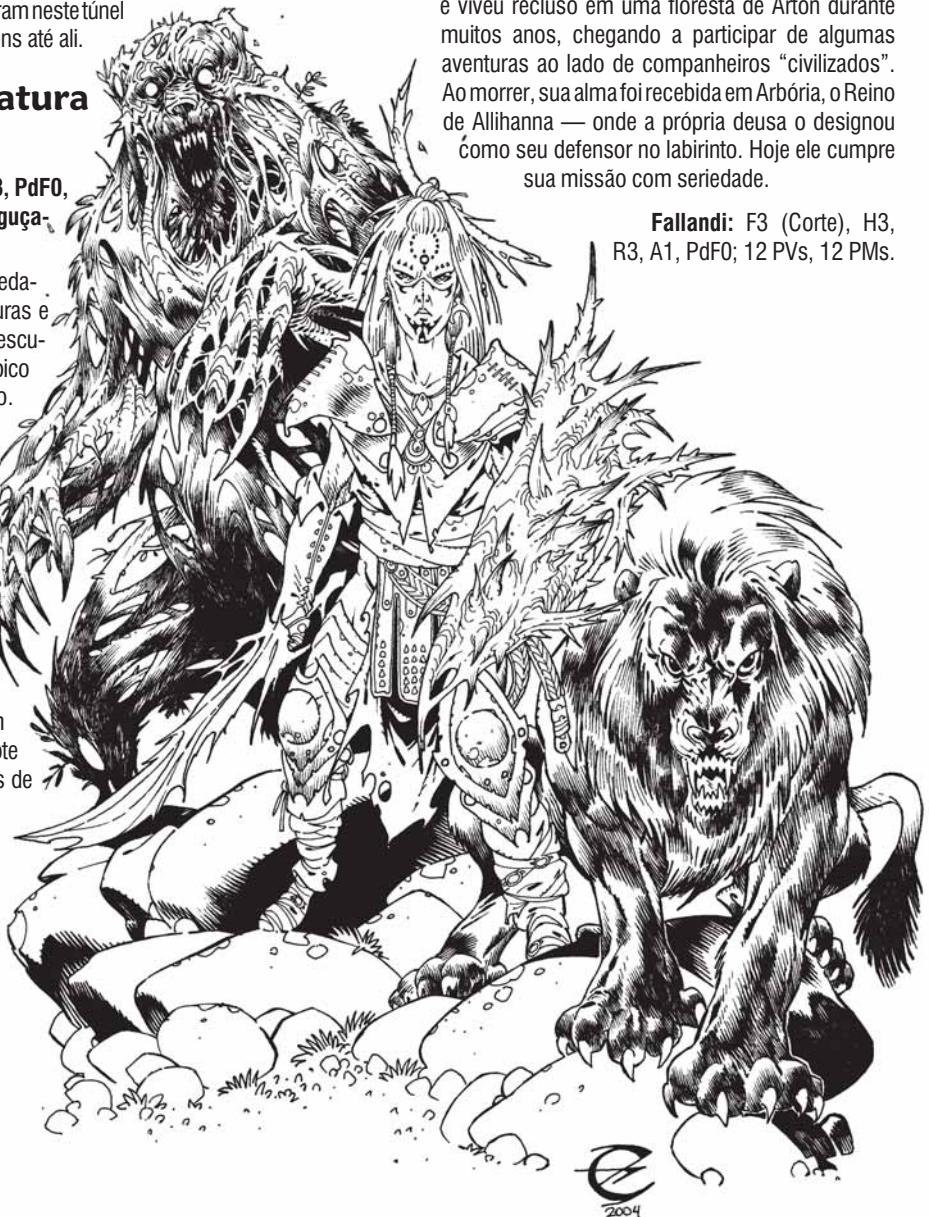
4) O Druida Defensor

Esta clareira marca o fim da masmorra. Aqui os aventureiros devem confrontar o Guardião de Allihanna.

A clareira é relativamente ampla, com árvores e arbustos esparsos. É cercada por dólmens: monumentos druídicos formados por uma pedra grande e achatada, deitada sobre duas outras pedras verticais para formar arcos. Os dólmens formam um semi-círculo, no lado contrário à trilha por onde os aventureiros chegaram. Sob um deles, no extremo oposto da clareira, está o círculo místico que ativa o portal para a próxima masmorra.

O portal está desativado, pois o Guardião ainda não foi vencido. E ele está aqui, na forma de um druida (aparentemente) humano, bem armado e acompanhado por um leão e um urso. O leão é maior que o normal para a espécie, e o urso parece feito de matéria vegetal (criado a partir da magia Criatura Mágica).

Fallandi, um druida de Allihanna, que serve como representante da deusa na masmorra. Ele é meio humano e meio dríade, e viveu recluso em uma floresta de Arton durante muitos anos, chegando a participar de algumas aventuras ao lado de companheiros "civilizados". Ao morrer, sua alma foi recebida em Arbória, o Reino de Allihanna — onde a própria deusa o designou como seu defensor no labirinto. Hoje ele cumpre sua missão com seriedade.

Fallandi: F3 (Corte), H3, R3, A1, PdF0; 12 PVs, 12 PMs.

Kit: Druida de Allihanna.

Vantagens e Desvantagens: Aliado (leão), Arena (masmorra de Allihanna), Clericato, Meio-Dríade (Armadura de Allihanna, Armamento de Allihanna, Força Vegetal, Combate Vegetal), Perícia Animais, Perícia Sobrevivência. Fallandi teria perdido seu Clericato, Arena e suas Perícias para adquirir seus poderes de meio-dríade, mas recomprou todos e por isso ainda é um druida de Allihanna.

Focus: Água 4, Ar 3, Fogo 2, Terra 5, Trevas 2. *Magias Conhecidas:* Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Criatura Mágica, Cura Mágica, Cura Total, Detecção de Magia, Enxame de Trovões, Ferrões Venenosos, Poder Telepático, Proteção Contra o Elemento, Proteção Mágica.

Poderes Concedidos: Fallandi tem Transformação Animal como Poder Concedido. Devido à sua vestimenta de druida ele pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Equipamento: quatro itens de Cura Menor, um item de Cura Total, duas poções com Proteção Contra o Elemento (Focus 2), dois pergaminhos com Paralisia (Focus 3), um anel de proteção (FD+1), vestimenta de druida.

O leão que acompanha Fallandi na luta é maior que os leões comuns.

Leão: F3, H3, R2, A0, PdF0; 15 PVs, 10 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Aceleração, PVs Extras.

Especial: ataca com duas garras (H+F+1d–1) e uma mordida (F+H+1d).

O urso foi invocado pelo druida a partir de sua magia Criatura Mágica (com Terra 5).

Urso Vegetal: F2, H1, R2, A0, PdF0; 20 PVs, 10 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Construto, PVs Extras, Vulnerabilidade (calor/fogo).

Meio-dríades são explicados detalhadamente na revista Tormenta 11 e também no livro **Holy Avenger 3D&T**. No entanto, você pode usar as estatísticas aqui apresentadas mesmo que não possua estes livros.

Tentativas de diálogo com o Guardião fazem apenas adiar a luta. Ele argumenta que a Deusa da Ambição não poderá ser salva por heróis fracos, que sejam detidos por este primeiro desafio — por isso lutará com todas as forças. No entanto, um teste bem-sucedido de H–3 por parte de personagens com Lábia ou Manipulação pode levar o druida a propor um duelo individual contra um dos heróis, um combate não-letal (causando dano por Contusão). Os animais, é claro, não participam do duelo. Se perder, o druida é convencido de que os heróis são dignos e permite sua passagem; se vencer, o portal de Teleportação Planar continua inativo até que Fallandi e seus companheiros sejam destruídos.

Caso os heróis já tenham violado as Obrigações e Restrições do desafio (uma condição que ele pode detectar automaticamente), o druida nem mesmo acitará conversar, atacando imediatamente.

Destruir o druida ou seus companheiros não é uma violação das Obrigações e Restrições do desafio, uma vez que todos eles lutarm até a morte.

Novos Itens Mágicos

Anel de Proteção

Os anéis de proteção são itens mágicos que envolvem o usuário com uma Proteção Mágica, similar à magia. Ou seja, o usuário recebe um bônus de FD que varia de +1 a +5. Diferente da magia, entretanto, o item não consome PMs do usuário e o efeito dura enquanto o anel é utilizado.

Preço: de acordo com o bônus: T$ 500 (FD+1); T$ 1.000 (FD+2); T$ 3.000 (FD+3); T$ 10.000 (FD+4); T$ 20.000 (FD+5).

Vestimenta de Druida

Este belo traje, geralmente verde e decorado com símbolos e figuras de animais, pode ser usado sobre roupas ou armaduras. Um druida que utilize essa vestimenta recebe o Poder Concedido Transformação em Animal (se for um druida de Allihanna) ou Transformação em Monstro (se for um druida de Megalokk). Se o usuário já tem esse Poder Concedido, recebe uma utilização extra por dia.

Preço: T$ 1.000.

Parte 2

O DESAFIO DE RAGNAR

Esta masmorra é obra de Ragnar, o cruel Deus da Morte e das raças goblinóides.

O fedor de carniça e fezes atinge os aventureiros assim que chegam pelo portal. A masmorra é formada por uma ampla rede de cavernas e túneis naturais, mas de aspecto grotesco, como se a própria pedra estivesse impregnada pelo mal. Os túneis parecem revestidos de costelas enegrecidas, as paredes são formadas por milhares de ossos e crânios. Através das fendas pode-se ver uma massa de milhares de vermes, que produzem um murmúrio contínuo e perturbador, e fazem com que a caverna inteira pareça estar em movimento. O chão é pastoso, ensopado de sangue, detritos orgânicos e outras substâncias que é melhor não tentar imaginar quais seriam.

Em alguns pontos, as paredes apresentam entalhes e formações (naturais ou não, é difícil dizer) que lembram estátuas de Ragnar, ou cenas de combate entre goblinóides e outras raças. São estátuas comuns, mas os vermes rastejando sobre sua superfície podem fazer com que pareçam vivas por um instante.

As cavernas não oferecem nenhuma forma de iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com visão na penumbra (como elfos) não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz; apenas a visão no escuro ou Infravisão podem fazê-lo. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas fazer isso vai atrair os monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão imundo e irregular torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar normalmente, mas é muito difícil correr. Qualquer corrida exige sucesso em um teste de Habilidade por rodada. Uma falha indica que o personagem cai. Ele dificilmente sofrerá dano, mas passar o resto do dia enlameado em fezes de

goblinóides certamente não é uma perspectiva agradável.

Obrigações e Restrições: Ragnar é um deus impiedoso, e exige a mesma atitude de seus seguidores. Os aventureiros recebem a Premiação Completa se lutarem todas as suas batalhas até o final, sem fugir ou render-se, nem oferecer rendição a seus oponentes. Embora isso possa parecer simples para aventureiros embrutecidos, em certas ocasiões eles serão confrontados com escolhas difíceis — e muitos talvez decidam abrir mão da Premiação Completa.

Encontros Aleatórios

A única forma de vida dominante nesta masmorra parecem ser goblinóides e criaturas aparentadas, que patrulham os túneis sem cessar. Destruir os inimigos de Ragnar é uma glória para estes monstros.

A raça dos bugbears, como era de se esperar, domina a masmorra; eles são encontrados em quase todos os corredores, geralmente liderando grupos de goblins e hobgoblins. As patrulhas são geralmente formadas por um líder bugbear, artilheiros hobgoblins e soldados goblins. Ogres também são comuns.

Todos os nativos desta masmorra são capazes de ver na escuridão absoluta, e portanto não precisam de iluminação. Eles também estão acostumados ao solo irregular, sendo capazes de correr e faze outros tipos de movimento sem a necessidade de testes adicionais.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra o Mestre rola 1d. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Caso o grupo esteja carregando fontes de luz (como tochas, lampiões ou magia de Luz), um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Luzes mágicas mais intensas (feitas com Focus 4 ou mais) aumentam ainda mais a incidência de encontros (1 a 3 em 1d). Role 4d na seguinte tabela:

4-5) 1d bugbears bárbaros (12 pontos). F3, H2, R3, A2, PdF1, Kit: bárbaro, Goblinóide, Sobrevivência.

6) 1d–1 ogres bárbaros (12 pontos). F4, H2, R4, A2, PdF1, Kit: bárbaro, Ogre, Sobrevivência.

7-8) 1 bugbear clérigo de Ragnar (12 pontos) e 1d–2 goblins guerreiros (11 pontos). F2, H2, R3, A2, PdF0, Kit: clérigo de Ragnar, Clericato, Goblinóide, Ar 1, Água 2, Fogo 2, Terra 2, Trevas 2) (F0, H1, R2, A1, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Góblin.

9-11) 1d+1 goblins guerreiros (11 pontos). F1, H1, R2, A1, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Góblin.

12) 1d–1 bugbears berserkers (10 pontos). F3, H2, R3, A2, PdF1, Kit: berserker, Goblinóide, Fúria, Má Fama.

13-15) 1d goblins clérigos de Ragnar (11 pontos). F0, H0, R1, A0, PdF0, Kit: clérigo de Ragnar, Clericato, Água 1, Terra 1, Trevas 2.

16-19) 2d goblins guerreiros (11 pontos). F1, H1, R2, A1, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Aliado, Góblin) cavalgando lobas-das-cavernas (Aliado).

20-22) 1d hobgoblins guerreiros (12 pontos). F3, H2, R2, A1, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Goblinóide.

23) 1 ogre berserker (12 pontos) e 1d–2 goblins e hobgoblins guerreiros (11 pontos). F4, H2, R4, A2, PdF1, Kit: berserker, Ogre, Fúria.

24) 1d hobgoblins arqueiros (12 pontos) e 1d goblins guerreiros (11 pontos). F2, H2, R2, A1, PdF3, Kit: arqueiro, Tiro Múltiplo; F1, H1, R2, A1, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Goblin.

Existe uma chance (2 em 2d) de que um grupo de patrulha esteja arrastando consigo um escravo acorrentado, muito ferido e faminto. Em 50% dos casos será um elfo ou elfa comum (0 a 1 ponto), mas humanos, anões, halflings (até mesmo aventureiros) também podem estar entre as vítimas. Estes infelizes, ao morrer, tiveram suas almas enviadas ao Reino de Ragnar e agora sofrem pela eternidade nas garras dos monstros. A decisão dos aventureiros em salvar ou não estes prisioneiros vai afetar o cumprimento das Obrigações e Restrições da masmorra, como será visto adiante.

1) O Covil dos Ogres

Esta grande caverna fica um pouco abaixo do restante dos túneis. Para chegar até ela os aventureiros precisam descer uma escada grosseira, com degraus traiçoeiros, lisos e irregulares. Mesmo descendo com cuidado, cada personagem deve obter sucesso em um teste de H+1 para não escorregar e cair. A queda causa apenas 1d–2 pontos de dano, mas deixa o personagem caído.

O covil pertence a um bando de quatro ogres, liderados por Chiisaku, um ogre-mago particularmente inteligente e cruel. Ele comanda os demais intimidando-os com seus poderes mágicos, e também treinando-os para atacar usando táticas de combate inteligentes — ao contrário da maioria dos ogres.

Ao ouvir a aproximação de intrusos (com um sucesso em um teste de H+2, a menos que todos os aventureiros tenham Furtividade e estejam evitando barulho — neste caso ele não consegue ouvir os aventureiros), farão uma emboscada. Um dos truques favoritos do ogre-mago é usar sua habilidade de Transformação em Outro para se fazer passar por um prisioneiro (geralmente uma elfa ou humana indefesa). Um dos ogres finge estar torturando a "pobre vítima", enquanto os outros três estão escondidos à volta (teste de Habilidade, apenas para personagens que suspeitem de algo e digam estar olhando ao redor; H+1 se tiver Visão Aguçada, Radar ou Infravisão). Quando os heróis correm ao resgate da mocinha, são atacados pelos ogres de tocaia — que, não notados, recebem um ataque simples gratuito. Após esse primeiro ataque os ogres entram em Fúria e continuam a lutar. Enquanto isso o ogre-mago volta à forma verdadeira e mantém-se distante do combate, atacando com magias.

Note ainda que o covil não tem iluminação (a menos que os aventureiros tragam alguma), pois os ogres enxergam no escuro. A escuridão oferece aos ogres um bônus de +3 para esconder-se.

Ogres: F4 (Corte), H2, R3, A4, PdF0; 21 PVs, 5 PMs.

Kit: Berserker.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial (F), Fúria, Má Fama.

Equipamento: Machado mágico (com Aumento de Dano Terra 2), três poções de Cura Maior, amuleto de proteção (como um anel de proteção FD+1).

Chiisaku: F4 (Corte), H3, R4, A3, PdF0; 18 PVs, 24 PMs.

Kit: Mago Comum.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (F, Profana), Ataque Especial (F), PMs Extras, PVs Extras, Regeneração, Resistência à Magia.

Focus: Água 1, Ar 1, Fogo 2, Luz 3, Terra 2, Trevas 3. *Magias Conhecidas:* Proteção Contra o Elemento, Proteção Mágica, Lança Infalível de Talude.

Equipamento: Anel de proteção (FD+2), 3 poções de Cura Maior, 3 poções de Magia Maior.

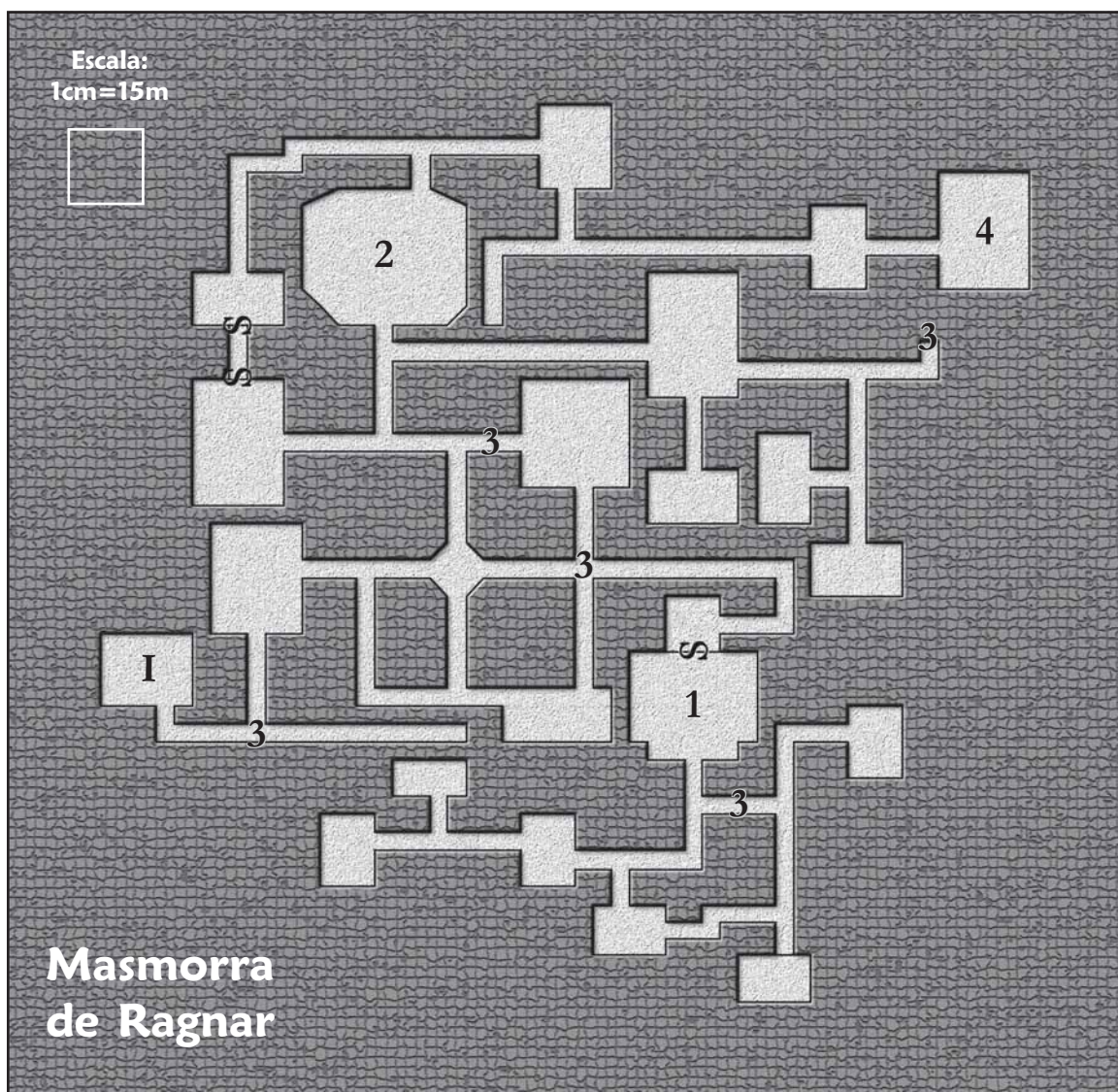
Especial: Pode usar livremente as magias Escuridão e Invisibilidade sem consumir PMs; também pode usar Inferno de Gelo, Sono e Transformação em Outro uma vez por dia cada sem consumir PMs.

Na caverna há uma passagem secreta, que pode ser encontrada com um sucesso em teste de H–1 (H+1 se tiver as Perícia Sobrevivência ou Investigação, ou a Especialização Sobrevivência em Cavernas). Essa passagem leva até outra caverna, por onde a masmorra continua.

2) Os Orcs de Graordek

Nesta caverna estão doze orcs vestidos com corseletes de couro negro, liderados por um bugbear clérigo de Ragnar. Orcs normalmente não são considerados bons guerreiros, mas estes são notáveis exceções — um grupo de elite que realiza missões especiais. Eles são fanáticos a serviço de Ragnar, obedecendo cegamente às ordens de Graordek, o clérigo designado como líder do grupo.

Graordek é também um fanático, que odeia fervorosamente serguidores de outros deuses — todos devem morrer! Para ele, tudo na história de Arton ou do Panteão foi manipulado por Ragnar, que é mais forte que Tauron, mais poderoso que Khalmyr, etc. Ele sempre tem uma "versão verdadeira" a respeito de algum assunto religioso. Seu fanatismo é tal que ele sempre vai atacar primeiro qualquer criatura que pareça ser um sacerdote, para destruir os "infiéis e emissários dos falsos deuses".

Graordek comanda seus orcs para preparar emboscadas, sempre mantendo-se atrás de dois deles (o que oferece meia cobertura — ele recebe FD+1, mas se o ataque falhar por apenas

um, atinge um dos orcs), de onde lança suas magias. Durante uma emboscada, metade dos orcs se esconde para atacar de surpresa. Após esse primeiro ataque, eles entram em Fúria. Os demais, armados com arcos curtos, atacam à distância. Graordek lança magias para ajudar ou curar os orcs, e atrapalhar os inimigos. Se houver clérigos de outros deuses, ele concentrará seus ataques neles.

Se perceber que os aventureiros estão sob o efeito de magias de proteção contra flechas ou similares (Desvio de Disparos ou Armadura Extra a Poder de Fogo), o clérigo bugbear lança Cancelamento de Magia. Graordek só entrar em combate pessoalmente quando a derrota dos inimigos parece iminente, ou como último recurso (quando já gastou suas melhores magias ou itens).

Orcs: F4 (Corte), H3, R3, A2, PdF3 (Perfuração); 18 PVs, 12 PMs.

Kit: Bárbaro.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial (F), Fúria, Invisibilidade, Perícias Crime e Sobrevivência.

Equipamento: machado de batalha mágico (capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas a magia) ou arco curto mágico (capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas à magia), armadura mágica (oferece +3 em testes de Esconder-se nas sombras), duas poções de Cura Média, uma poção de Invisibilidade (Focus 4).

Bugbear: F3 (Corte), H3, R3, A3, PdF3 (Perfuração); 12 PVs, 20 PMs.

Kit: Clérigo de Ragnar.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (F, Anti-Criatura: elfos), Clericato, Goblinóide, PMs Extras.

Focus: Água 3, Ar 2, Fogo 3, Terra 2, Trevas 4.

Equipamento: Anel de proteção (FD+1), varinha com Ferrões Venenosos (carregada com 15 PMs), uma poção de Cura e Magia Total.

Novos Itens Mágicos

Arma Anti-Criatura

Também conhecidas como "Flagelo", certas armas mágicas são feitas especificamente para serem usadas contra uma determinada criatura: contra elfos, humanos, goblinóides, dragões, licantropos, fadas... Quando utilizadas contra a criatura correta, estas Armas Especiais oferecem FA+4. Contra outras criaturas será uma Arma Especial comum. Por exemplo, uma espada anti-elfos pode ser uma Arma Especial (FA+1) contra a maioria das criaturas, mas contra elfos ela seria mais forte (FA+4).

Anti-Criatura é uma Vantagem para Arma Especial que custa 1 ponto. Seu bônus é cumulativo com outras Vantagens (então, uma Arma Especial Sagrada Anti-Mortos-Vivos terá FA+5 contra mortos-vivos).

Arma Profana

Armas Sagradas oferecem bônus maior quando são usadas contra seres malignos. As armas Profanas são o inverso, elas oferecem um bônus de +1 na Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia de Luz) ou que tenha os Códigos de Honra da Honestidade e/ou Heróis.

Profana é uma Vantagem para Arma Especial que custa 1 ponto. Nenhuma Arma Especial pode ser Sagrada e Profana ao mesmo tempo.

Poção de Velocidade

Quando ingerida, esta poção torna o usuário mais rápido, recebendo os benefícios da Vantagem Aceleração durante 1d+1 turnos. Se o usuário já tem essa Vantagem, ele recebe um bônus de H+1 apenas para velocidade.

Preço: T$ 100.

3) Armadilhas

Estes pontos marcados no mapa são armadilhas de vários tipos, incluindo armadilhas mágicas. Em geral as armadilhas comuns podem ser desativadas por qualquer personagem que obtenha sucesso em um teste de H–3 (ou H+1 se o personagem tiver a Especialização Armadilhas ou as Perícias Crime ou Investigação). Já as armadilhas mágicas apenas podem ser desativadas por personagens com as Perícias Crime ou Investigação e com um teste de Habilidade (podendo oferecer uma penalidade de –1 a –3). Dependendo da natureza da armadilha, alguns Sentidos Especiais podem fornecer bônus no teste (mas não substitui a necessidade de Perícia). São necessários dois testes por armadilha: um para detectá-la e outro para desativá-la. A seguir estão alguns exemplos de armadilhas.

Presas Envenenadas: um dos muitos crânios nas paredes escancara a boca, e suas presas saltam, atacando como dardos envenenados. O ataque é feito com FA 6+1d por ataque surpresa. Um teste de H–3 (ou H+1 se tiver as Perícias adequadas) revela a armadilha, e um novo teste a desativa. Se acertar o dardo causa apenas 1 de dano mas a vítima deve obter sucesso em um teste de R–1 ou perde 1 ponto de Resistência temporariamente. Existe 70% de chance (1 a 4 em 1d) de que o veneno seja eficaz contra goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears).

Lâmina Invisível: oculto em meio à sujeira no chão, um fio invisível ativa uma lâmina metálica enferrujada que salta da parede e ataca com FA 5+1d. Um teste de H–3 (ou H+1 se tiver as Perícias adequadas) revela a armadilha, e um novo teste a desativa.

Crânio Voador: um dos muitos crânios nas paredes subitamente salta e ataca um dos aventureiros. O efeito é idêntico à magia Crânio Voador de Vladislav (conjurada com Trevas 5 e Ar 2). A magia ataca com H5+2d e ignora a Armadura do alvo (a menos que este tenha Armadura Extra a magia; neste caso sua Armadura funciona normalmente, mas não é dobrada). Um teste de H–2 é necessário para detectar a armadilha, e um novo teste para desativá-la (em ambas as situações, apenas personagens com Perícias adequadas).

Sempre que uma armadilha é ativada, o Mestre rola 1d para determinar se o barulho atraiu monstros errantes, conforme as regras para encontros aleatórios.

4) Rornagar, o Conquistador Esquecido

Este é o aposento final, uma câmara dedicada totalmente a Ragnar. Ao contrário do resto com complexo, está iluminada

por tochas mágicas com Luz 5 — que, no entanto, exalam uma luz rubra e sinistra. As paredes estão repletas de imagens e entalhes, exibindo o Deus da Morte e suas vitórias sobre elfos, humanos, anões e membros de outras raças, todos sendo massacrados por exércitos goblinóides. As cenas parecem vivas, emitindo sons distantes de batalha, rosnados de monstros e gritos de suas vítimas.

Na parede oposta à entrada há um crânio gigantesco e inumano, que parece cumprir as funções de um altar. Diretamente sob suas mandíbulas há uma prisioneira humana, acorrentada, de joelhos. No chão, bem diante dela, está o círculo místico contendo o portal para a masmorra seguinte, ainda inativo. Decifrá-lo exige um teste de H–2 (ou H+1 se tiver a Vantagem Clericato).

À frente do círculo está o Guardião de Ragnar. Trata-se de Rognagar, um bugbear gigantesco, maligno e impiedoso. Um líder guerreiro que abraçou a fé em Ragnar e matou muitos outros líderes tribais, tomando seu comando. Ele morreu muito antes do surgimento de Thwor Ironfist, e sua lenda foi esquecida pelos monstros; apenas alguns sacerdotes de Ragnar ainda conhecem sua história.

Rornagar está preparado para a luta, acompanhado por numerosos servos (role uma vez na tabela de Encontros Aleatórios, mas com resultado máximo na quantidade de criaturas). Antes da chegada dos aventureiros ele usou magia como Aumento de Dano e Proteção Mágica, e outras para fortificar seus aliados e a si próprio. Ele também terá bebido sua poção de velocidade.

Durante as primeiras rodadas de combate, Rognagar vai atacar os intrusos com suas magias mais poderosas, invocadas a partir de seus pergaminhos. Se a qualquer momento um pergaminho falhar, o bugbear abandona essa estratégia e usa seu machado em combate direto, lutando até a morte.

Rornagar: F4 (Corte), H3, R4, A5, PdF0; 24 PVs, 24 PMs.

Kit: Clérigo de Ragnar.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (F, Anti-Criatura: elfo e Profana), Ataque Especial (F), Clericato, Goblinóide, Perícia Crime, PMs Extras, PVs Extras, Resistência à Magia.

Focus: Água 3, Ar 3, Fogo 4, Terra 2, Trevas 5. *Magias Conhecidas:* Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criatura Mágica, Cura Mágica, Cura para os Mortos, Detecção de Magia, Escuridão, Ferrões Venenosos, Pânico, Paralisia, Poder Telepático, Proteção Contra o Elemento, Silêncio.

Equipamento: uma poção de velocidade, uma poção de Cura e Magia Total, uma varinha de Paralisia (conjura a magia Paralisia; PMs 20), um pergaminho com Explosão (Trevas 3), um pergaminho com Raio Desintegrador.

A morte de Rornagar e seus aliados é necessária para vencer a masmorra. Uma vez que isso aconteça, o símbolo brilha e o portal de Teleportação Planar é ativado. No entanto, a Premiação Completa pode ser conquistada apenas com um último e decisivo ato de devição à Ragnar...

— *Dê-me a morte* — pede a mulher cativa, às lágrimas, após ter sua mordaça removida.

Helendira, uma clériga de Valkaria, foi instruída para dizer aos

aventureiros o que fazer. O Deus da Morte exige que sejam impiedosos. Para receber a Premiação Completa, eles devem sacrificar a prisioneira, assim como qualquer outros prisioneiros resgatados ao longo do caminho.

Estes infelizes têm sido torturados há séculos, sofrendo dores e horrores indizíveis nas mãos dos monstros, e aceitariam a morte com prazer. Os prisioneiros não pode ser ressuscitados, nem podem deixar a masmorra de qualquer forma. Helendira não sabe o que acontecerá com eles caso o Labirinto seja vencido, mas é provável que retornem ao Reino de Ragnar para outra eternidade no inferno.

Ainda que atender ao desejo dos cativos pareça sob certo ponto de vista um ato de piedade, matar inocentes certamente seria uma violação grave ao código de conduta dos paladinos — e outros personagens que tenham Código de Honra dos Heróis ou de Asimov também deveriam rejeitar essa alternativa terrível.

Dar aos escravos uma morte rápida e receber a recompensa de Ragnar, ou abrir mão da Premiação Completa? Cada grupo decidirá de acordo com suas convicções. Uma vez tomada a decisão, os heróis podem posicionar-se sobre o círculo e rumar para o próximo desafio.

Parte 3

O DESAFIO DE GLÓRIENN

A patrona desta masmorra é Glórienn, a Deusa dos Elfos — talvez a mais vaidosa, orgulhosa e arrogante entre os deuses, apesar de sua atual fragilidade no Panteão.

Comparado ao fosso de morte que acabam de deixar para trás, os recém-chegados aventureiros são agraciados por uma visão paradisíaca. O lugar nem mesmo merece ser chamado de “masmorra”; é formado por amplos corredores e câmaras de paredes brancas, finamente decoradas com verde e ouro. Suave luz do sol entra através de janelas amplas, que exibem belas paisagens florestais. Um olhar mais atento revela que as “janelas” são na verdade imensos quadros e tapeçarias — telas mágicas feitas por nativos do Reino de Glórienn, tão belas que parecem reais. No entanto, uma canção triste emana de parte alguma, como se entoada por um coro de bardos invisíveis.

A delicada arquitetura élfica exibe seus temas favoritos: árvores, folhas, flores, arco e flechas, magia e a imagem de Glórienn. Os tetos têm forma côncava, com arcos e abóbadas nas passagens. Todas as câmaras e corredores são ricamente mobiliados, com peças de arte produzidas por alguns dos maiores artistas na existência. Nenhuma destas peças pode ser levada para fora da masmorra e, caso sejam destruídas, retornam ao normal assim que os aventureiros deixam o lugar.

Glórienn é uma desa de grande beleza, mas também grande intolerância a outras raças. Quase todos os aposentos (incluindo o ponto de chegada dos aventureiros) contêm mesas fartas, com grandes fruteiras e jarros de vinho suave. O banquete leva uma hora para ser consumido, e seus efeitos não aparecem antes desse prazo — passado esse tempo os comensais são curados de todas as doenças, tornam-se imunes a venenos pelas próximas 12 horas e recuperam 1d+2 Pontos de Vida e Magia cada, e enquanto estão se banqueteando não são abalados por nenhuma forma de medo. Entretanto, esse banquete afeta apenas elfos. Para membros de outras raças, a comida e bebida são venenosas (teste de R+1 ou provoca 1d de dano).

Para todos os efeitos, meio-elfos de Arton são considerados humanos, não elfos.

Obrigações e Restrições: os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não roubarem ou danificarem suas peças de arte (usando uma Explosão, por exemplo).

Os aventureiros também não devem pilhar os inimigos vencidos, pois nenhum não-elfo é digno de usar suas armas, armaduras ou itens. Exceção: apenas elfos podem ficar com os itens élficos sem violar as Obrigações e Restrições da masmorra.

Finalmente, os aventureiros não devem matar nenhum elfo. Todos devem ser vencidos através de magia, captura e outras formas de combate não letais. Vencer a masmorra seguindo todas estas Obrigações e Restrições vai impressionar profundamente a Deusa dos Elfos, e proporcionar aos heróis uma recompensa extra além da Premiação Completa (veja adiante).

Encontros Aleatórios

Os corredores e salas são protegidos por grupos de elfos, todos escolhidos pessoalmente pela deusa para provar a superioridade élfica perante as demais. Cada elfo nessa masmorra foi um grande herói aventureiro em vida, e lutará até a morte em nome de Glórienn. Todos são bondosos.

Todos os elfos aqui presentes estão constantemente sob efeito do banquete mencionado anteriormente, pois alimentam-se das frutas e vinho mágicos todos os dias.

Se há pelo menos um elfo entre os heróis, os protetores da masmorra em geral oferecem ao grupo uma chance de rendição. Se isso não funcionar, lutarão normalmente, mas sem ferir ou matar adversários élficos — contra eles usarão magias, manobras de desarme ou dano por contusão. Humanos, meio-elfos e membros de outras raças serão tratados como inimigos mortais.

Equipes de elfos rondam o lugar, mas com menos regularidade que em outras masmorras. Role 1d para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-5) 1d–2 magos (12 pontos) e 1d+1 guerreiros (11 pontos). F0 corte, H2, R2, A1, PdF0 perf., Kit: Mago Comum, Elfo, Água 2, Ar 2, Luz 2, Terra 1, Fogo 1; F2, H2, R2, A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Elfo.

6) 1d–2 bardos (11 pontos) e 1d+1 guerreiros (11 pontos). F1, H2, R2, A1, PdF1, Kit: Bardo, Elfo, Artes; F2, H2, R2, A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Elfo.

7-10] 1d–2 rangers (11 pontos). F2, H2, R2, A2, PdF1, Kit: Ranger, Elfo, Arena, Sobrevivência em cavernas.

11-14) 1d guerreiros (11 pontos). F2, H2, R2, A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Elfo.

15) 1d–1 guerreiros (11 pontos). F2, H2, R2, A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Elfo.

16) 1 mago (11 pontos) e 1d–2 guerreiros (11 pontos). F0 corte, H2, R2, A1, PdF0 perf, Kit: Mago Comum, Elfo, Água 2, Ar 2, Luz 2, Terra 1, Fogo 1) (F2, H2, R2, A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum, Elfo).

17-18) 1d–1 arqueiros (12 pontos). F1, H2, R2, A2, PdF3, Kit: Arqueiro, Tiro Múltiplo.

19-20) 1 mago (12 pontos) e 1d–2 rangers (11 pontos). F0 corte, H2, R2, A1, PdF0 perf, Kit: Mago Comum, Elfo, Água 2, Ar 2, Luz 2, Terra 2, Fogo 2; F2, H2, R2, A1, PdF1, Kit: Ranger, Elfo, Arena, Sobrevivência em cavernas.

21-22) 1d–2 arqueiros (12 pontos). F2, H2, R2, A2, PdF3, Kit: Arqueiro, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável.

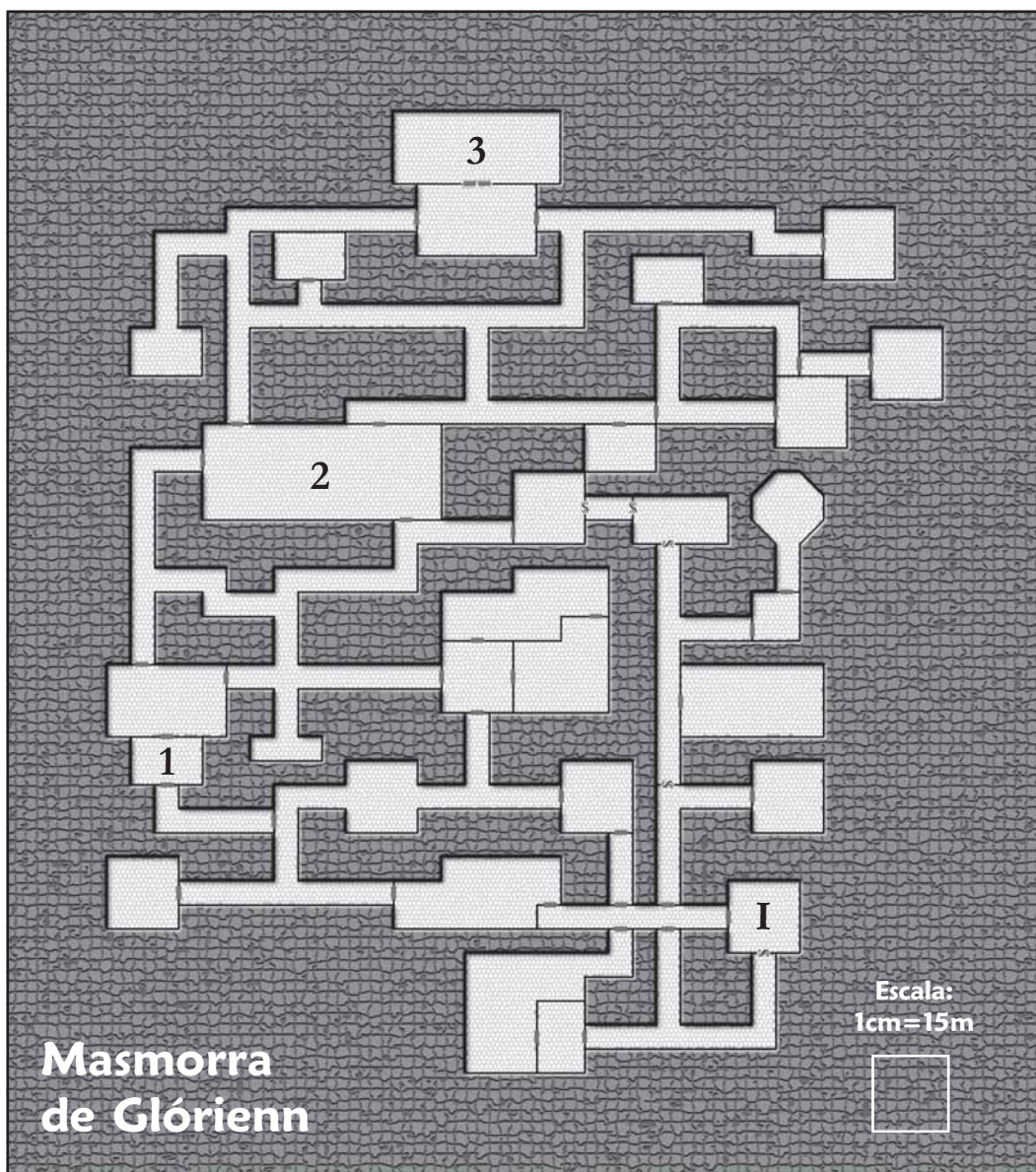
23-24) 1d magos (12 pontos) e 1d–2 bardos (11 pontos). F0 corte, H2, R2, A1, PdF0 perf., Kit: Mago Comum, Elfo, Água 2, Ar 2, Luz 2, Terra 2, Fogo 2; F1, H2, R2, A1, PdF1, Kit: Bardo, Elfo, Artes.

1) O Fosso

Esta câmara não é nada menos que uma grande armadilha. As duas portas que levam a esta sala estão trancadas com fechaduras de excelente qualidade (teste de H–2, apenas personagens com Crime, Investigação ou Arrombamento). Caso os aventureiros tentem derrubá-las, cada uma tem 30 PVs e A6.

Infelizmente, arrombar a porta sem cuidado pode resultar em uma grande queda — pois dentro do aposento o chão fica 50 abaixo. Dependendo da forma como foi feito, um teste de Habilidade pode evitar que um aventureiro caia após derrubar a porta. Uma queda causa 10 pontos de dano. As paredes são lisas, sem entalhes ou qualquer outra forma de apoio. Uma escalada exige que o personagem faça seus próprios pontos de apoio, e mesmo assim um teste de H–3 (ou H se tiver Perícias adequadas) é necessário.

O fundo do fosso é mobiliado normalmente, e contém dois baús metálicos trancados. Cada baú pode ser aberto com um sucesso em um teste de H–2 (mas apenas para personagens com Crime, Investigação ou Arrombamento) ou quebrado (A8, 15 PVs). Um deles contêm uma imagem metálica (na verdade um *Grifo de Bronze*) mas, ao ser aberto, esse baú exala um gás invisível e quase imperceptível (H–1 para notar, apenas persona-

gens com Visão Aguçada). Aqueles que exalarem o gás devem obter sucesso em um teste de Resistência e se falharem perdem permanentemente 1 ponto de Resistência. Um personagem com a Perícia Crime pode perceber essa armadilha com um teste de H–1, mas ela não pode ser desarmada.

O outro baú não possui nenhuma armadilha. Dentro dele há uma *Mochila de carga*, e dentro dela há um punhado de jóias élficas no valor de 3dx100 peças de ouro. Note que remover quaisquer itens desta sala é uma violação das Obrigações e Restrições da masmorra.

Novos Itens Mágicos

Anel de Armazenar Magias

Esse anel é capaz de armazenar uma certa quantidade de magias, desde que a soma total dos Focus não ultrapasse 10. Por exemplo, seria possível armazenar cinco magias com Focus total 2 (Lança Infalível de Talude, por exemplo) ou duas com Focus 5 (Corpo Elemental, por exemplo), ou qualquer combinação. As magias armazenadas não precisam ser a mesma (pode-se, por exemplo, armazenar uma Lança Infalível de Talude, uma Armadura Elétrica, e quatro Ataques Mágicos de Focus 1).

Quando a magia armazenada é lançada ela não consome PMs do usuário, mas também não pode ser utilizada novamente. Depois que todas as magias armazenadas sejam utilizadas, o item torna-se um anel normal.

Preço: T$ 50.000.

Grifo de Bronze

Essa estatueta mágica com 3cm de altura pode transformar-se em um grifo normal, durante até 6 horas, quando é atirada no chão e uma palavra de comando é pronunciada. Se a estatueta for quebrada ou destruída, estará arruinada. Caso o grifo transformado seja morto, a estatueta volta ao estado normal e não poderá voltar a ser usada dentro de duas semanas.

Preço: T$ 7.000.

Manto do Deslocamento

Este manto mágico invoca sobre o usuário os mesmos efeitos da magia Imagem Turva, sempre ativa e sem consumir PMs do usuário.

Preço: T$ 5.000.

Mochila de Carga

Essa mochila mágica é capaz de carregar até 125kg de equipamento ou 850 litros. Entretanto, independente disso seu peso permanece sempre o mesmo, 7,5kg.

Preço: T$ 1.000.

Olhos de Águia

Estas lentes de cristal se encaixam nos olhos do personagem e conferem Visão Aguçada (de Sentidos Especiais). Caso o personagem já tenha essa Vantagem, não recebe nenhuma habilidade extra.

Preço: T$ 1.000.

2) Defensores de Glórienn

Este aposento abriga um ponto preparado para impedir o avanço dos invasores. Infelizmente, os aventureiros precisam passar por aqui para alcançar o Guardião da masmorra. Sabendo disso, uma equipe de elite composta por elfos altamente habilidosos fez do lugar sua "linha de resistência". São quatro arqueiros arcanos (chamado "Arqueiros de Glórienn"; veja o kit mais adiante) e seis rangers (os "Caçadores de Glórienn").

A câmara é enorme, sem mobília ou qualquer decoração sagrada que pudesse ser danificada em batalha. Dividindo-a ao meio está uma paliçada, um muro feito de madeira, com um metro de altura. A paliçada vai de uma parede a outra.

Protegidos atrás dessa barreira ficam os Arqueiros de Glórienn, que atacam os aventureiros com flechas. Eles recebem três quartos de cobertura (+3 em sua FD e +1 em testes de Esquiva). O Mestre faz um teste de Habilidade para os Caçadores de Glórienn (podendo haver modificadores, caso os aventureiros não se preocupem em fazer silêncio) e, caso eles ouçam os inimigos se aproximando, terão tempo de se preparar.

Os arqueiros lançam sobre o grupo Desvio de Disparos e Proteção Contra o Elemento (Fogo). Metade dos arqueiros lança Imagem Turva sobre si mesmos, e a outra metade Invisibilidade, para apanhar os aventureiros de surpresa. Eles também terão

lançado Terreno Escorregadio de Neo perto da entrada. Cada arqueiro terá pelo menos uma flecha carregada preparada. Um deles disparará, logo na primeira rodada, uma flecha carregada com Explosão de Fogo — pois mesmo que a flecha erre o alvo, a magia funciona normalmente. Um alvo atingido com sucesso pela flecha carregada não tem direito a um teste de Esquiva para reduzir o dano da Explosão.

Os caçadores de Glórienn — se tiverem tempo para se preparar — estarão sob os efeitos das magias Aumento de Dano e Força Mágica. Antes de entrar em combate corpo-a-corpo, eles atacam com seus arcos longos para ajudar os Arqueiros. Qualquer herói que tenha caído no Terreno Escorregadio de Neo será um alvo fácil para os caçadores.

Caso os aventureiros consigam passar pelo Terreno Escorregadio e chegar perto da paliçada, os rangers soltam os arcos e preparam-se para lutar com seus sabres e adagas, enquanto os arqueiros arcanos recuam e continuam atacando à distância.

As seguintes estatísticas não incluem efeitos de magias:

Arqueiro de Glórienn: F1 (Corte), H4, R3, A3, PdF5 (Perfuração); 12 PVs, 12 PMs.

Kit: Arqueiro Arcano (veja a seguir).

Vantagens e Desvantagens: Flecha Carregada, Flecha Teleguiada, Sentidos Especiais (Visão Aguçada, devido aos olhos de águia), Tiro Múltiplo.

Focus: Água 2, Ar 3, Fogo 4, Luz 4, Terra 1. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Criatura Mágica, Desvio de Disparos, Escuridão, Explosão, Força Mágica, Imagem Turva, Invisibilidade, Pânico, Poder Telepático, Proteção Contra o Elemento, Proteção Mágica, Sono, Terreno Escorregadio de Neo.

Equipamento: Arco mágico (FA+1), anel de proteção (FD+1), botas de velocidade (H+2, já incluído), braçadeira de arqueiro (PdF+1, já incluído), olhos de águia, uma poção de Cura Média, duas poções de Magia Média.

Especial: Suas flechas sempre são consideradas mágicas.

Caçador de Glórienn: F2 (Corte), H3, R3, A3, PdF2 (Perfuração); 15 PVs, 12 PMs.

Kit: Ranger.

Vantagens e Desvantagens: Arena (masmorra de Glórienn), Ataque Múltiplo, Especialização Sobrevivência (na masmorra de Glórienn) , Sentidos Especiais (Visão Aguçada, devido aos olhos de águia).

Focus: Fogo 3, Terra 2.

Equipamento: Sabre elemental (FA+1), anel de proteção (FD+1), botas de velocidade (H+2, já incluído), olhos de águia, duas poções de Cura Média.

Novo Kit

Arqueiro Arcano

Custo: 1 ponto.

Restrições: apenas elfos e meio-elfos; Focus 1 ou mais.

Vantagens: pode comprar Tiro Carregável e Tiro Múltiplo por 1 ponto cada; suas flechas sempre são mágicas.

Desvantagens: nenhuma.

Pontos de Vida e Magia: Rx4

Os arqueiros arcanos eram constituídos apenas por membros da nobreza na antiga Lenórienn. São personagens que conseguem unir a força do arco às forças arcanas. Estes arqueiros costumam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Poucos arqueiros arcanos sobreviveram ao massacre ocorrido em Lenórienn, e menos ainda surgiram depois disso. Os poucos existentes são respeitados pela maioria dos membros da raça.

Qualquer flecha disparada por um arqueiro arcano é considerada mágica. Embora ela não ofereça bônus em combate, é capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas à magia e armas mágicas (equivalentes a Focus 1). Além disso eles ainda podem adquirir as seguintes habilidades exclusivas:

Flecha Carregada (1 ponto): o arqueiro arcano consegue lançar uma magia em sua flecha e, quando esta flecha atingir um alvo, este será atacado pela magia. Apenas magias Instantâneas podem ser usadas desta forma. O arqueiro arcano deve gastar os 1 PM acima do o normal para conjurar a magia.

Flecha Teleguiada (1 ponto): as flechas do arqueiro arcano impõem um redutor de H–2 contra seu alvo para calcular sua FD e tentativas de Esquiva. Consome +1 PM.

Novas Magias

Conjurar Animais

Exigências: Terra 1, Água 1

Custo: padrão

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Esta magia permite ao mago conjurar um animal que exista nas redondezas; o animal surge por encanto bem diante do mago, mas não estará necessariamente sob seu controle (para conseguir isso o mago deve usar outros meios).

O tamanho e espécie do animal dependem do Focus total do mago em Terra e Água:

Focus 1: gato, cachorro, animais pequenos em geral.

Focus 2: raposa, cabra, ovelha.

Focus 3: lobo, javali, leopardo.

Focus 4: cavalo, zebra.

Focus 5: camelo.

Focus 6: urso, girafa.

Focus 7: crocodilo.

Focus 8: rinoceronte, elefante.

As Características exatas do animal dependem do Mestre, mas em geral sua soma não excede o Focus da magia. Se você usou Focus 3, então tem 3 pontos para distribuir entre as 5 Características do animal.

Invisibilidade Maior

Exigências: Luz 1

Custo: 4 PMs

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Esta magia funciona da mesma forma que a magia Invisibilidade (com as mesmas limitações de Focus e tamanho da criatura). Entretanto, diferente da Invisibilidade normal, um alvo de uma Invisibilidade Maior PODE atacar outras criaturas sem cancelar os efeitos da magia. Entretanto, se a qualquer momento o alvo sofrer mais de 1 ponto de dano, a invisibilidade é cancelada.

Escuridão

Exigências: Trevas 3

Custo: padrão

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Este ritual cria uma esfera de escuridão no ponto que o mago escolher (dentro do alcance da magia), medindo 6m de raio.

Dentro da área de escuridão é impossível usar qualquer sentido ligado à visão (incluindo Visão Aguçada, Infravisão, Raios-X e Ver o Invisível). Outros sentidos, como Radar, Faro ou Audição Aguçada funcionam normalmente.

Proteção Contra Magia

Exigências: Focus 2

Custo: padrão

Duração: sustentável

Alcance: padrão

Muito similar à Proteção Contra o Elemento, mas oferece proteção contra ataques mágicos, feitos com magia ou armas mágicas. Com Focus 2 (em qualquer Caminho) o mago é capaz de criar uma barreira mágica que reduz em 1 o Focus de qualquer magia lançada contra ele. Cada ponto de Focus a cima de 2 aumenta a resistência em +1. Então, um mago com Focus 4 consegue reduzir o Focus de uma magia lançada contra ele em 3 pontos.

3) Sharin, a Maga Élfica

Por seu luxo e beleza, esta câmara poderia ser o quarto de uma rainha élfica. Na parede oposta, um tipo de janela planar oferece uma vista fantástica de Nivenciuén, o Reino de Glórienn. Este portal não pode ser usado como passagem — ele apenas mostra lugares a serem observados, da mesma forma que uma bola de cristal capaz de Ver o Invisível, com Telepatia e capaz de ver através de ilusões, escuridão mágica, transformações e outras formas de enganação.

As outras paredes são ocupadas por peças de arte e estantes de livros. Todos estão protegidos por portas de aço encantadas com Invisibilidade, para proporcionar um "vidro inquebrável". Um combate mágico nesta câmara não vai danificar nenhum item valioso. No chão está o portal planar, cuidadosamente desenhado sobre um tapede, e ainda desativado.

O Guardião da masmorra de Glórienn é uma maga elfa exótica. Ela se chama Sharindhallenrannas e usa belíssimas roupas esvoaçantes e jóias caras. Seus cabelos compridos são de um ruivo flamejante, e seus olhos verdes têm aspecto felino, com pupilas verticais. Ela possui um par de grandes asas emplumadas, sendo talvez seja um dos raros elfos-do-céu.

Sharindhallenrannas — ou apenas Sharin — viveu e morreu séculos antes do massacre de Lenórienn. Ela testemunhou, ao lado de Glórienn, seu sofrimento enquanto a nação élfica foi dizimada pela Aliança Negra dos Goblinóides e sua amada deusa caiu em desgraça. Então, por sua lealdade e poder mágico, foi designada pela Dama Élfica para proteger esta masmorra.

Sharin pretende deter quaisquer invasores a todo custo. Ela acompanha o progresso dos heróis através da janela, avaliando suas estratégias e comportamento. Pouco antes de sua chegada, lançará imediatamente suas magias mais poderosas: Conjurar Animais (Focus 5) e então Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas sobre si mesma e suas criaturas. Caso os aventureiros sejam habilidosos com armas, ela lançará Invisibilidade Maior antes da luta (veja a descrição da magia mais adiante); contra adversários de maior poder mágico, vai preferir Proteção Contra Magia (veja a descrição anteriormente). Em ambos os casos, terá lançado sobre si mesma a magia Proteção Mágica.

Quando os aventureiros chegam, ela usa Cancelamento de Magia para cancelar seus efeitos mágicos e deixa o combate por conta das criaturas invocadas, atacando com magias de dano direto como Ataque Mágico e Raio Desintegrador. Quando as criaturas estiverem debilitadas, ela passa a usar magias de área como Explosão e Inferno de Gelo.

Sharindhallehrannas: F3 (Corte), H4, R3, A2, PdF1; 9 PVs, 20 PMs.

Kit: Mago Comum.

Vantagens e Desvantagens: Arcano, Elfa, Levitação, PMs Extras.

Focus: Água 5, Ar 4, Fogo 3, Luz 1, Terra 7, Trevas 4. *Magias Principais:* Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Explosão, Imagem Turva, Inferno de Gelo, Invisibilidade, Invisibilidade Maior, A Lança Infalível de Talude, Petrificação, Proteção Contra o Elemento, Proteção Contra Magia, Proteção Mágica, Raio Desintegrador, Terreno Escorregadio de Neo.

Equipamento: um anel de armazenar magias (1 Crânio Voador de Vladislav, 1 Erupção de Aleph), manto do deslocamento.

Sharin não luta até a morte. Se chegar Perto da Morte, ela cessa imediatamente de lutar — mas também não se rende ou implora pela vida. Ela tem instruções de sua deusa para testar o respeito dos heróis pelos elfos, mas também não deve demonstrar fraqueza. Caso continue sendo atacada, Sharin apenas tolera os ferimentos com resignação até cair.

Caso Sharin seja destruída, o portal de Teleportação Planar é ativado e os aventureiros recebem a Premiação Sugerida ao cruzá-lo. Mas caso ela seja poupada — e se os heróis foram fiéis às Obrigações e Restrições —, as coisas são um pouco diferentes:

— *Vocês mostraram respeito pelo povo de Glórienn* — ela cumprimenta — *e, assim, conquistaram o respeito de minha mestra. Aceitem seu presente.*

Sobre o círculo místico, aparecem todos os itens mágicos contidos nas áreas 1 e 2 (incluindo os itens pertencentes aos Arqueiros e Caçadores de Glórienn) que não tenham sido apanhados, e também o equipamento pessoal da maga. Os aventureiros, mesmo os não-elfos, agora têm permissão para ficar com eles.

A lista completa incluir: quatro pares de Braçadeiras de Arqueiro (PdF+1), dez Anéis de Proteção (FD+1), seis sabres

elementais (FA+1), quatro arcos longos mágicos (FA+1), dez pares de botas da velocidade (H+2), dez pares de Olhos de Água, dezeseis poções de Cura Média, oito poções de Magia Média, uma Mochila de Carga, um Grifo de Bronze, um Anel de Armazenar Magias, um Manto do Deslocamento, e jóias élficas no valor de 3dx100 Tibares em ouro.

Assim que os aventureiros tomam posse de seu tesouro e cruzam o portal, recebem a Premiação Completa e são levados ao próximo desafio.

Parte 4

O DESAFIO DE LENA

Esta masmorra pertence a Lena, a Deusa da Vida. Camponeses rezam a ela por boa saúde, enquanto suas clérigas oram por magias de cura.

O lugar é formado por túneis que parecem escavados — ou serrados — através de madeira viva, como se fossem buracos de broca em uma gigantesca árvore. A madeira é lisa e clara, cortada por linhas e anéis escuros, além de ocasionais filetes de seiva luminosa que cruzam o teto e oferecem luz. Estranhamente, em vários pontos as paredes estão repletas de garatujas coloridas, marcas de mãos e pinturas com os dedos. O próprio círculo do portal planar parece ter sido desenhado com giz colorido por uma criança de cinco anos. As garatujas não oferecem qualquer significado secreto: apenas mostram flores, casinhas, sóis, nuvens, crianças, cães e gatos normais.

Além de sua "decoração" peculiar, a masmorra de Lena apresenta uma característica especial: por sua ligação com a Deusa da Vida, o lugar é fortemente impregnado com energia positiva. Qualquer magia de cura lançada aqui tem automaticamente efeito máximo (cura o máximo de PVs possível), sem consumir nenhum PM extra. Por outro lado, poderes que empregam energia negativa têm sua eficiência reduzida ou mesmo anulada. Isso vale para boa parte das magias que utilizam o Caminho Trevas. Mortos-vivos presentes neste local são incapazes de recuperar Pontos de Vida (mas podem recuperar Pontos de Magia), seja com descanso ou magia. Cura para os Mortos e Roubo de Vida também não funcionam aqui.

Obrigações e Restrições: os aventureiros recebem a Premiação Completa se, durante sua permanência nesta masmorra, não matarem ou causarem dano a qualquer criatura (ainda que isso seja difícil). Lançar magias de cura com o propósito de causar dano (a única fraqueza das criaturas desta masmorra; veja adiante) será uma violação das Obrigações e Restrições. Os habitantes da masmorra devem ser vencidos de outras formas.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Lena é habitada principalmente por criaturas mágicas como unicórnios, carrascos de Lena, e numerosos pequenos animais de Arton. No entanto, devido à intensidade da

energia positiva — esses animais são muito maiores que suas versões normais — um sapo, por exemplo, pode ter o tamanho de um lobo! Assim, a maioria das criaturas encontradas nesta masmorra são maiores do que o visto no **Manual dos Monstros** (mesmo que ele geralmente não adquira esse tamanho).

Outro detalhe: é totalmente impossível provocar dano em qualquer habitante desta masmorra através de meios normais, como armas e magias. Um golpe de uma arma elemental de Focus 5 ou um Enxame de Relâmpagos provocam o mesmo efeito de um pingo d'água — como se o alvo tivesse Invulnerabilidade contra tudo, incluindo magias. Apenas artefatos maiores (como uma Arma Especial de 5 pontos ou mais, ou uma arma encantada com Focus 6 ou mais) podem vencer esse efeito, provocando dano normal.

Estas criaturas também são imunes a doenças, venenos, acertos críticos, morte por dano massivo, e são automaticamente bem-sucedidas em qualquer teste de Resistência que envolva constituição física (mas não testes contra magias de controle, por exemplo). Magias ou efeitos que não causam dano (como Paralisia, Dominação Total e outras) funcionam normalmente.

Os habitantes da masmorra estão acostumados a nunca sofrer ferimentos, e por isso perderam qualquer medo de lutar. Quando encontram um adversário, atacam para proteger seus territórios ou apenas "por brincadeira", como filhotes fariam. Dificilmente vão continuar uma luta caso percam metade de seus PVs ou mais. As masmorras são ainda habitadas pelo infame carrasco de Lena, um monstro mágico que ganha PVs quando sofre qualquer dano, em vez de perder.

No entanto, todos os habitantes da masmorra (incluindo o carrasco) também partilham de uma mesma fraqueza: recebem dano normal por magias e efeitos de cura! Usados contra eles, poderes como Cura Mágica e Cura Sagrada causam dano. Assim, a inexistência de um clérigo no grupo (ou alguém com muitas poções e pergaminhos de cura...) pode levar a missão ao fracasso.

As criaturas de Lena percorrem os túneis o tempo todo. Role 1d para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-5) 1-2 dinonicos enormes (F+1, H–1, A+1). F4, H2, R4, A1, PdF2.

6) 1d–2 sprites magos (12 pontos). F0, H5, R2, A2, PdF1, Kit: Mago Comum, Fada, Água 2, Ar 3, Fogo 1, Luz 2, Terra 1, Trevas 1.

7-10) 1d–1 cães teleportadores. F2, H2, R4, A1, PdF0, Sentidos Especiais: Faro Aguçado, Teleporte.

11-12) 1d formians guerreiros. F2, H3, R3, A3, PdF2, Armadura Extra: fogo, eletricidade e som, Invulnerabilidade: veneno, petrificação e frio.

13) 1d–2 carrascos de Lena enormes. F5, H0/4, R5, A2, PdF0, Membros Elásticos.

14) 1d–2 cobras enormes. F4, H2, R5, A0, PdF0.

15) 1d–2 lobos enormes. F3, H2, R4, A0, PdF0, Sentidos Especiais: Audição e Faro Aguçados.

16-17) 1d–1 lagartos gigantes. F3, H2, R4, A3, PdF0.

18-20) 2d pixies (10 pontos) e 2d+1 grigs (10 pontos). F0, H4, R2, A2, PdF0, Fada, Água 2, Ar 2, Fogo 1, Luz 2, Terra 1, Trevas 1; F0, H4, R2, A2, PdF0, Fada, Água 2, Ar 2, Fogo 1, Luz 1, Terra 1, Trevas 1.

22-24) 1d–2 unicórnios enormes. F4, H3, R3, A3, PdF0, Aceleração, Sentidos Especiais.

Estas criaturas são maiores que o padrão de sua espécie; utilize as regras apresentadas no primeiro capítulo. Se nenhuma informação for mencionada, mantenha o convencional.

Novas Criaturas

Cão Teleportador

F0-2, H2-3, R1-2, A0-1, PdF0, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Teleporte.

Estes cães inteligentes são conhecidos por sua habilidade de teletransportar-se. Eles têm uma pelagem marrom-amarelada e são maiores e de uma linhagem mais pura do que os cães selvagens. São sociáveis e organizam-se em matilhas, não permitindo a presença de humanóides malignos em seu território. Como seres inteligentes, eles têm um idioma próprio, que lhes permite transmitir as mais complexas informações através de uivos e latidos.

Os cães teleportadores podem ativar ou desativar livremente uma habilidade que imita os efeitos da magia Imagem Turva: sua imagem fica mais difícil de enxergar, oferecendo –1 de penalidade na Habilidade do atacante. Entretanto, diferente da Magia, Sentidos Especiais de qualquer tipo NÃO são capazes de vencer essa habilidade.

Em Arton os cães teleportadores não existem em ambiente selvagem. Os últimos representantes da espécie encontram-se no zoo da Academia Arcana, em salas especialmente desenvolvidas para conter sua habilidade de teletransporte.

Fadas

Grigs: sagazes e tolerantes, estas fadas gostam de roubar comida, derrubar tendas e confundir viajantes com suas habilidades. Estas fadas têm a cabeço, torso e braço de humanóides, mas também tem asas, antenas e patas de grilo (o que aumenta a distância de seu saltos). Medem por volta de 45cm de altura.

Os grigs seguem as regras normais para Fadas (H+1, Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade a magia e armas mágicas; nunca podem ter Resistência à Magia ou Monstruoso). O custo para ser um grig é 4 pontos.

Pixies: são fadas que adoram pregar peças e confundir viajantes perdidos. Não apreciam tanto o ouro, mas usam-no para irritar e frustar pessoas gananciosas. Pixies são similares aos sprites: parecem pequenos elfos mas de orelhas maiores e asas translúcidas. Medem cerca de 75cm.

Pixies seguem as regras normais para Fadas: recebem H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial e Vulnerabilidade (magia e armas mágicas). Não podem ter Resistência à Magia nem Monstruoso. Além disso os pixies também tem Invisibilidade. O custo total para ser um pixie é 5 pontos.

Formian

F1-4, H2-3, R2-4, A1-5, PdF1-4, Armadura Extra (fogo, eletricidade e som), Invulnerabilidade (venenos, petrificação e frio), Resistência à Magia (apenas sargentos, marechais

e rainha), Telepatia (veja o texto), Focus 5-10 em Caminhos variados (apenas a rainha).

Os formians são um tipo de cruzamento entre formiga e centauro (apesar disso, não seguem as regras da Vantagem Única Centauro), que habitam planos devotados à ordem. Seu único objetivo é expandir suas colônicas a todos os lugares, até que suas ordens não sejam questionadas.

Os formians são organizados e dividem-se em castas (operários, guerreiros, sargentos, marechais e uma rainha), cada um com suas características e habilidades. Todos os formians a até 75km de sua rainha podem comunicar-se entre si (como se tivessem Telepatia; sargentos recebem essa Vantagem mesmo que não estejam dentro dessa área). Além disso todos são imunes a venenos, efeitos de petrificação e frio, e têm Armadura Extra contra fogo, eletricidade e som.

Todos os formians (com exceção dos operários e da rainha) são capazes de inocular veneno por seu ferrão. O veneno exige sucesso em um teste de Resistência (R–1 para marechais) ou provoca a perda temporária de 1 ponto de Força (guerreiros e sargentos) ou Habilidade (marechais). Os formians sargentos podem usar a magia Dominação Total (mesmo sem satisfazer os pré-requisitos) sem consumir PMs, mas podem dominar apenas uma criatura de cada vez. Já os marechais podem realizar as seguintes magias livremente, sem consumir PMs: O Canto da Sereia, Poder Telepático, Teleportação Infalível de Vectorius.

Formians geralmente atacam apenas com a mordida (F+H+1d). Os guerreiros e sargentos podem atacar com a mordida (f+H+1d), duas garras (F+H+1d–1) e um ferrão (F+H+1d+1). Eles também podem optar por usar armas.

Os formians não existem em Arton como criaturas nativas, eles são encontrados apenas em outros mundos — basicamente nos Reinos dos Deuses.

1) Rios de Seiva

Uma vez que a masmorra aparentemente fica no interior de uma árvore gigantesca, em certos pontos o lugar é atravessado por

rios de seiva. Os rios correm devagar e não são profundos, permitindo que até um halfling consiga passar sem a necessidade de nadar — mas sua consistência é viscosa, como um rio de melado; personagens em seu interior sofrem um redutor de H–2.

Nenhuma criatura habita os rios, mas 2d tentáculos feitos de raízes podem emergir para atacar os aventureiros.

Tentáculos: F3, H4, R4, A1, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Invulnerabilidade (tudo, exceto magias e poderes de cura), Membros Elásticos.

Especial: Caso acerte o ataque o tentáculo causa dano e envolve a vítima provocando ataque de constrição. A vítima é considerada Indefesa, e apenas poderá se livrar se vencer um teste de Força contra a F3.

Os tentáculos atacam como se fossem criaturas indivíduais, mas são apenas parte da própria masmorra. Eles também podem ser encontrados em aposentos aparentemente varios.

2) O Covil dos Dilaceradores

Esta ampla câmara serve de covil para um bando de 1d+1 quelicerossauros — um monstro grande como um T-Rex, mas com mandíbulas de inseto. O fato de jamais sentirem fome não serve para refrear seus instintos assassinos, nem impede que tentem caçar quaisuqer criaturas, mesmo que não consigam matá-las. Como gatos, eles apenas "brincam" com sua comida até ficarem cansados dela (ou até que ela pare de se mexer...).

Quelicerossauro: F7, H4, R5, A1, PdF0; 25 PVs, 25 PMs.

3) O Dragonete

Este aposento parece um jardim infantil, repleto de flores muito grandes e vívivas, crescendo a até 1,5m do chão — e também tomado por um estranho zumbido musical. Uma nuvem de borboletas e outros insetos sobrevoa as flores. Olhando melhor, os aventureiros podem ver que não são insetos, e sim um enxame de pequeninos humanóides alados. São algum tipo especial de fada, desconhecida em Arton, mas muito comum no Reino de Lena.

São inofensivas, como borboletas. Algumas voam muito perto dos rostos dos aventureiros e olham curiosas, para depois se afastar sorrindo. Outras, mais ousadas, pousam por alguns momentos em suas cabeças e ombros. Não parecem ter qualquer inteligência — exceto o suficiente para voar, fazer piruetas e emitir risinhos diminutos, quase inaudíveis.

Caso uma delas seja apanhada com cuidado e estudada atentamente (teste de H+1), o observador descobre que cada

criatura tem um ciclo de vida extremamente breve: as fadinhas parecem nascer do nada, crescer, ficar adultas e então sumir em poeira luminosa, tudo em 1d–2 minutos!

O círculo de Teleportação Planar pode ser encontrado na parte central da câmara, em uma clareira entre as flores, ainda inativo — mas indicando que o Guardião da masmorra está por perto.

De fato, muito bem escondido entre as flores (teste de H–1, apenas para personagens com Visão Aguçada, para percebê-lo), está um dragonete. Um animal mágico semelhante a um dragão, mas na verdade aparentado com as fadas. Eles têm asas coloridas de borboleta, em vez de asas membranosas. Dragonetes normais são pequeninos, mas este exemplar é muito maior, atingindo quase 3m de altura.

Tandan: F5, H4, R4, A3, PdF3; 18 PVs, 30 PMs.

Kit: Feiticeiro.

Vantagens e Desvantagens: Energia Vital, Fada (Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação; não tem H+1 nem Modelo Especial pois é de tamanho grande), Invulnerabilidade (magias e efeitos de Sono e Paralisia; tudo exceto magias e poderes de cura; imune a Cura Total), PVs Extras, PMs Extras, Telepatia, Tiro Múltiplo.

Focus: Água 3, Ar 2, Fogo 1, Luz 4, Terra 3, Trevas 1. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, Conjurar Animais, Imagem Turva, Invisibilidade, Lança Infalível de Talude, Proteção Mágica.

Sopro: dragonetes podem usar seu sopro contra um único alvo (H+PdF+1d) ou vários alvos (seguindo as regras de Tiro Múltiplo, mas nesse caso não pode atacar duas vezes o mesmo alvo). O sopro de Tandan pode causar dano ou pode provocar os mesmos efeitos da magia Sono, à escolha do dragonete.

Tandan não é um "Guardião" lá muito dedicado — está mais interessado em brincar e divertir-se que em testar aventureiros. Ele primeiro tenta lançar Imagem Turva sobre si mesmo, sem sair do esconderijo. Se conseguir, ataca de surpresa com seu sopro, tentando atingir quantos adversários puder (usando a habilidade de Sono), e então começa um jogo de gato e rato com mordidas e Lança Infalível de Talude. Também usará suas magias Conjurar Animais para conjurar texugos celestiais (nota: estes texugos não são habitantes da masmorra e, portanto, não partilham de suas imunidades e fraquezas; atacá-los não viola as Obrigações e Restrições da masmorra). Cada texugo tem em média as seguintes estatísticas: F0, H3, R2, A0, PdF0, Modelo Especial.

Quando um combate começa, o enxame de fadinhas imediatamente se afasta, sumindo na rodada seguinte. Qualquer ataque realizado contra o dragonete ainda na primeira rodada de combate tem uma chance (50% para ataques comuns, 100% para efeitos de área) de matar algumas delas, violando as Obrigações e Restrições.

Se chegar Perto da Morte, Tandan simplesmente se zanga e foge. O portal de Teleportação Planar se ativa e os aventureiros podem seguir, recebendo a Premiação Sugerida. Para conquistar a Premiação Completa, os heróis devem tentar "vencer" o dragonete sem machucá-lo. Isso pode ser feito através de magias adequadas (como Canto da Sereia, Dominação Total e Paralisia), tentativas de conversa ou lábia (H–2, apenas personagens com Manipulação ou Especializações adequadas) ou, ainda, com um teste de Atuação (apenas personagens com Artes ou a Especialização Atuação): um teste de Habilidade, resistido contra um teste de Resistência do dragonete, pode fazer com que ele aplauda e desista de lutar.

Após "derrotar" o dragonete sem feri-lo, o círculo mágico é ativado. Os heróis podem passar por ele e, se não feriram mais ninguém nesta masmorra, receber a Premiação Completa para seguir em frente.

Parte 5
O DESAFIO DE HYNINN

O desafio arquitetado por Hyninn pode parecer apenas "convencional". Mas, como qualquer outra coisa ligada ao Deus da Trapaça, quase nada aqui é o que parece.

Chegando através do portal, os aventureiros logo constatam que o lugar tem o aspceto de uma masmorra "comum", como tantas outras em que já estiveram: paredes feitas com grandes blocos de pedra cinzenta, portas de madeira escura, algemas e correntes pendendo nas paredes, montes de entulho... lembra muito o calabouço de um grande castelo, pronto para receber prisioneiros, esconder passagens secretas ou proteger tesouros.

O frascor da noite chega através de pequenas janelas com grades, perto do teto. Nas paredes há tochas encantadas com Luz 5, mas muito distantes entre si, criando sombras perfeitas para que um ladrão ou assassino consiga se esconder. O piso sólido de pedra também permite mover-se em silêncio, sem dificuldade. Como resultado, qualquer teste de econder-se e furtividade feito nesta masmorra é considerada uma Tarefa Fácil (ou Normal, em situações especiais).

De todas, esta é uma das masmorras menos povoadas de adversários. Esta é uma boa notícia. A má notícia: seus corredores e aposentos contém grande quantidade de armadilhas, uma mais perigosa que a outra. A presença de um ladrão atento pode ser vital para a sobrevivência do grupo neste desafio.

Obrigações e Restrições: Hyninn não é um deus exigente quanto a normas de comportamento — afinal, trapaceiros não seguem regras! Mesmo assim, existe uma norma simples que alguns aventureiros podem achar difícil obedecer: durante sua permanência na masmorra, cada membro do grupo deve realizar pelo menos um teste bem-sucedido de uma destas Especializações: Arrombamento, Lábia, Esconder-se, Alpinismo, Furtividade ou Armadilhas (ou qualquer outra Especialização da Perícia Crime).

Um teste de Habilidade bem-sucedido para evitar uma armadilha também conta como um sucesso. Apenas testes de H–2 ou mais difíceis são válidos. Testes desnecessários não valem (por exemplo, esconder-se quando não há nenhum inimigo por perto para ver). O Mestre decidirá quando um teste pode ou deve ser feito.

Encontros Aleatórios

Os habitantes da masmorra são criaturas furtivas, traiçoeiras, que em geral preferem ficar de tocaia em vez de caçar pelos corredores. Estátuas podem ser golens ou gárgulas. Objetos comuns podem ser mímicos. Em geral apenas os terríveis tigres-de-Hyninn perambulam, silenciosos e invisíveis, em busca de presas.

Role 1d apenas uma vez por hora: um resultado 1 indica que

um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-6) 1d–2 mímicos. F3, H2, R4, A2, PdF0, Invulnerabilidade a ácido.

7-8) 1 golem de pedra. F5, H1, R5, A4, PdF0, Construto, Invulnerabilidade a todas as magias, exceto aquelas com Terra.

9-11) 1d–2 golens de pedra. F5, H1, R5, A4, PdF0, Construto, Invulnerabilidade a todas as magias, exceto Terra.

12-15) 1d+1 gárgulas. F3, H3, R4, A2, PdF0, Construto, Levitação, Sentidos Especiais: Infravisão, Maldição, Monstruoso.

16-22) 1 phasm. F1, H3, R3, A4, PdF0, Crime, Sentidos Especiais: Faro Aguçado, Telepatia.

23-24) 1d–2 tigres-de-Hyninn. F3, H4, R3, A0, PdF0, Membros Elásticos, Teleporte.

Caso os aventureiros não estejam em movimento (ou seja, se não estão passando por algum ponto onde uma criatura pode estar escondida), some 8 ao resultado de 4d — para eliminar a possibilidade de mímicos e aumentar as chances de encontro com tigres-de-Hyninn.

Armadilhas são muito mais numerosas que criaturas. Ao rolar 4d na tabela de Conteúdo das Salas, acrescente 10 ao resultado, aumentando assim a chance de ocorrência de armadilhas. O resultado máximo continua a ser 24.

Novas Criaturas

Mímico

F3-4, H1-2, R3-4, A1-2, PdF0, Invulnerabilidade (ácido)

Mímicos são criaturas estranhas capazes de adquirir várias formas. Usam essa habilidade para atrair vítimas indefesas e devorá-las. Embora haja quem diga que eles foram criados por um mago insano esquecido há muitos anos, a maioria afirma que eles foram criados por Hyninn como mais uma de suas travessuras. Mímicos são capazes de falar, geralmente utilizando o idioma humano.

Um mímico permanece imóvel (geralmente na forma de um baú, mesa, cama ou outro item) e ataca quando a vítima se aproxima, utilizando pseudópodes (F+H+1d). O mímico é revestido por um adesivo que o prende em qualquer vítima atingida por ele. Quando esta grudado em sua vítima o mímico a considera como Indefesa. A única forma de livrar-se é matar o mímico ou remover o adesivo com álcool. Armas que atinjam o mímico também podem ficar presas, se o atacante falhar em um teste de Habilidade. Aqueles que combatem desarmados tem a mesma chance de que seus punhos fiquem presos no monstro.

Embora possa assumir várias formas (um baú, cama, batente, etc) o mímico não pode mudar a composição dura e de textura áspera de seu corpo. Identificar um mímico exige um teste de H–3 (ou apenas Habilidade, se tiver Visão Aguçada).

Phasm

F0-1, H2-3, R2-3, A2-4, PdF0, Perícia Crime, Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Telepatia

Phasms são criaturas amorfas que pode se disfarçar de quase qualquer criatura ou objeto. São inteligentes e capazes de falar, além de usar habilidades de Telepatia. Em sua forma natural ele se parece com uma bolha multicolorida com 1,5m de diâmetro e 60cm de espessura.

Um phasm ataca com dois pseudópodes (F+H+1d). Eles são imunes a venenos, qualquer forma de Paralisia, Sono e Transformações. Também são imunes a acertos críticos.

Um phasm pode assumir a forma de qualquer criatura corpórea ou objeto do tamanho de um halfling a até um ogre. O efeito é o mesmo da magia Transformação em Outro. Um phasm pode sentir a presença de outras criaturas em contato com o solo a uma distância de até 18m.

Os phasm não existem em Arton como criaturas nativas, apenas nos Reinos dos Deuses, principalmente de Hyninn e Nimb.

Os Trapaceiros

A masmorra é dominada por monstros particularmente traiçoeiros: são os doppelgangers, ou duplos, como são conhecidos em Arton. Eles não estão na tabela de Encontros Aleatórios, porque nunca aparecem por acaso. Criados por Hyninn logo após sua ascensão ao Panteão, estes seres existem apenas para enganar, trapacear... e matar.

Existem 1d+1 duplos na masmorra. Eles são paranóicos, não trabalham em equipe (seria burrice confiar em alguém como eles!). Na verdade, quando não há visitantes, estão o tempo todo tentando enganar e emboscar uns aos outros. O "torneio de esperteza" acontece há séculos, desde que a masmorra foi criada. É comum que um duplo consiga emboscar e matar outro — e quando isso acontece, Hyninn substitui ou ressuscita o perdedor para que a diversão continue. Quando há invasores na masmorra (como agora), os metamorfos preferem demonstrar sua superioridade contra eles.

Os duplos são insanos, mas também inteligentes demais para confrontar os heróis diretamente. Eles aguardam boas oportunidades, em geral escondidos (são ladinos de alvo nível, bons em esconder-se em furtividade), usando ataques surpresas e então fugindo para voltar a atacar mais tarde.

Outra tática empregada pelos duplos é usar sua habilidade de Telepatia para descobrir em quem os aventureiros confiam, ou alguém que eles não tenham razão para atacar — e então assumir esse disfarce. Por exemplo, se há um clérigo de Glórienn no grupo, a aparência de um elfo poderia garantir sua segurança. Contudo, uma vez que os aventureiros estarão extremamente desconfiados e esperando por algum truque do tipo, o duplo só tentará esta estratégia se tiver certeza de seu resultado.

Algumas armadilhas têm por finalidade separar os aventureiros. Neste caso, o duplo vai surgir diante dos heróis fingindo ser um companheiro — de preferência após encontrar e nocautear o herói verdadeiro. (No entanto, para o Mestre, esta é uma situação muito difícil de conduzir sem despertar suspeitas entre os jogadores.)

Se achar conveniente, um duplo pode contar toda a verdade aos personagens jogadores, e então aliar-se a eles contra seus "irmãos". Em troca, pode atuar como guia e conduzí-los pela masmorra. Mas... não será tudo apenas outro truque para enganá-los, e assim cair nas graças do Deus da Trapaça? Quem sabe...?

Duplo: F2, H5, R3, A1, PdF0; 9 PVs, 9 PMs.

Kit: Impostor.

Vantagens e Desvantagens: Insano (escolha uma: Fantasia, Mentiroso, Obsessivo ou Paranóico), Perícia Crime, Perícia

Manipulação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar, Visão Aguçada), Telepatia.

Especial: imune a Sono, Telepatia e magias similares. Pode se transformar em qualquer humanóide (nunca menores que um halfling ou maiores que um ogre).

1) Armadilhas

Muitos aposentos têm armadilhas aleatórias (de acordo com a rolagem de 4d na tabela de Conteúdo das Salas), mas os pontos marcados com 1 certamente têm armadilhas.

Todas as armadilhas exigem um teste média de H–2 (ou apenas H para personagens com Perícias apropriadas) para serem detectadas e outro teste para serem desarmadas. A seguir estão apenas alguns exemplos de armadilhas que podem ser utilizadas.

Solo em Chamas: o chão deste aposento é coberto com uma grade metálica; lobo abaixo há uma grande quantidade de óleo inflamável. Quando a armadilha é ativada, uma faísca cai no óleo, incendiando o aposento e causando 8d de dano a todos que estejam em seu interior (ou metade, em caso de sucesso em um teste de Esquiva).

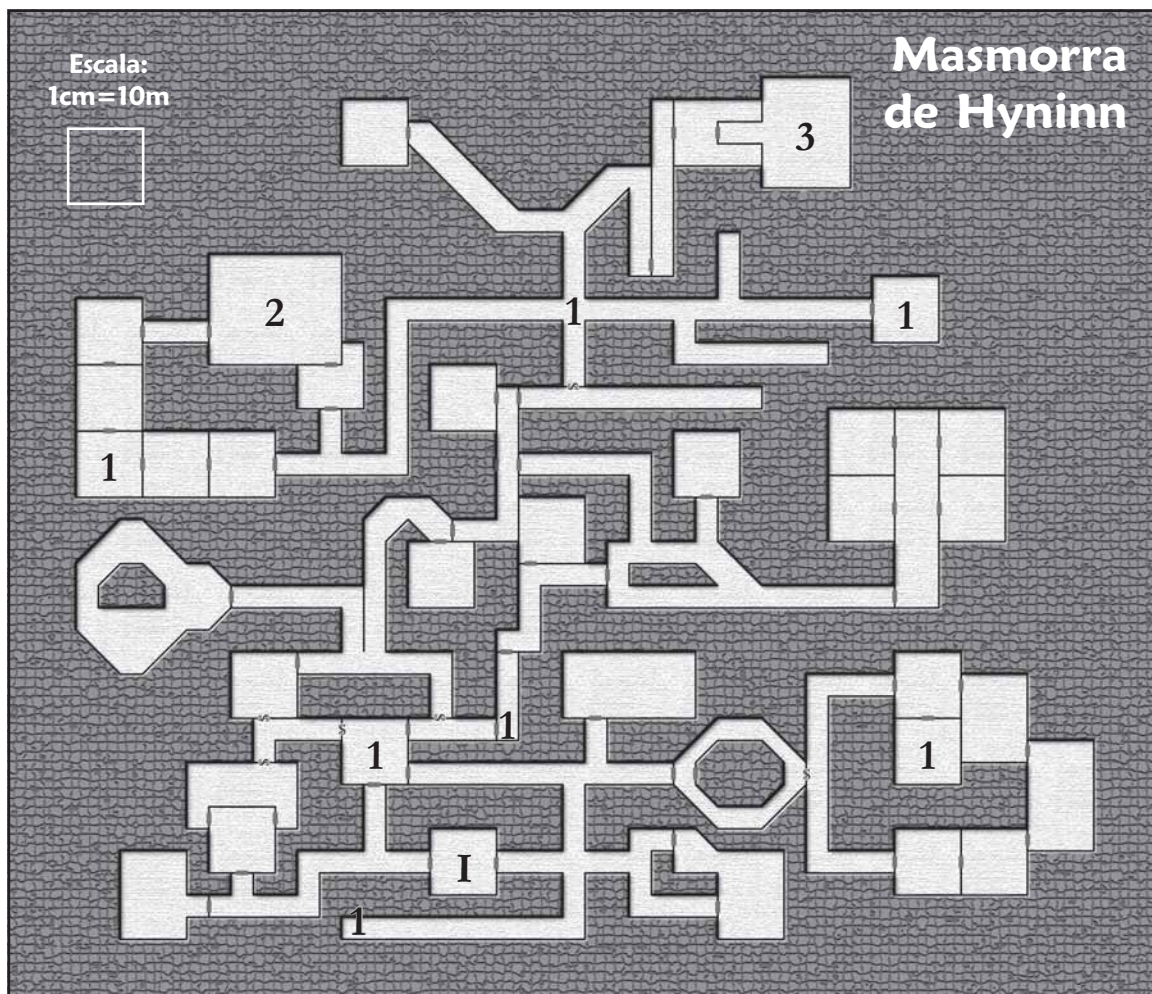
Teletransporte: esta armadilha não provoca dano verdadeiro, serve apenas para confundir os aventureiros. Quando todos chegam ao centro do aposento, o chão parece explodir e todos caem em uma profunda escuridão, enquanto são Teletransportados para outro aposento em outro lugar (à escolha do Mestre). Um teste de Esquiva permite escapar do efeito — o que na verdade piora as coisas, pois o grupo será separado.

2) A Gárgula Suspeita

No centro deste imponente aposento há uma fonte, decorada com uma estátua demoníaca. É uma estátua normal, inanimada, mas especialmente preparada para despertar a desconfiança dos aventureiros e fazê-los desperdiçar munição ou magias.

Quando examinada com Detecção de Magia, e similares (incluindo formas de detectar o mal), a estátua parece ser realmente um monstro disfarçado — todos estes poderes e magias revelam uma criatura viva. Apenas um teste de H–3 (apenas personagens com a Perícia Ciências, a Especialização Ciências Proibidas ou a Vantagem Arcano), revela a verdade.

Distante da fonte, o aposento abriga algumas peças de mobília: uma mesa, três cadeiras (uma delas quebrada), um armário e uma cama. Há também uma corrente atirada no chão, e um baú ao lado do armário.

A corrente, o armário e o baú são objetos animados. Eles atacam enquanto os aventureiros estão sendo cautelosos com a estátua, ou simplesmente quando alguém chega perto.

Armário Animado: F3, H1, R5, A4, PdF0; 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Força e PdF), Ataque Especial (F), Construto (mas não um golem, pois não tem inteligência).

Baú Animado: F2, H1, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Força e PdF), Construto (mas não um golem, pois não tem inteligência).

Corrente Animada: F1, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs; Construto (mas não um golem, pois não tem inteligência).

Especial: caso acerte seu ataque a corrente não causa dano, mas enrola-se no pescoço do alvo para tentar enforcá-lo (veja Privações, no **Manual 3D&T**). Além das privações, o alvo é considerado Indefeso, e para soltar-se deve vencer uma disputa de FA contra a FD da corrente, sendo que para essa situação ele terá H0 (ou seja, terá FA= F+1d). Qualquer ataque contra a corrente por outros personagens provoca metade do dano no alvo aprisionado.

Outros objetos animados como estes compõem a maioria da mobília em todos os aposentos.

3) O Tigre Primordial

Este aposento final mais parece uma grande jaula: suas paredes são revestidas com grossas barras de ferro, que parecem queimadas. Grades e paredes também parecem ter sido cortadas, como uma espada corta madeira. São marcas do Guardião preparado por Hyninn para aventureiros que desejem vencer seu desafio.

O adversário dos heróis é um tigre-de-Hyninn. No entanto, este é um exemplar fantástico, lendário, muito mais poderoso que qualquer outro. Na verdade, demonstrando uma generosidade suspeita (com certeza ele vai tirar vantagem disso algum dia...), Hyninn ofereceu como teste final do desafio o primeiro e mais forte de todos os seus tigres!

Tigre Primordial: F6, H4, R5, A2, PdF3; 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Membros Extras x2, Regeneração, Teleporte.

Especial: O tigre é naturalmente desfocado, o que impõem H–2 para atingí-lo e mesmo as magias e ataques que acertam automaticamente apenas acertam com resultado 1 ou 2 em 1d; Sentidos Especiais não anulam o efeito.

Sopro: este tigre-de-Hyninn também é capaz de usar um sopro contra uma única criatura (H+PdF+1d) ou contra várias criaturas (siga as regras da manobra Ataque Múltiplo, mas com PdF).

E agora, adivinhem: Hyninn trapaceou! A vitória sobre este adversário NÃO encerra o desafio e nem ativa o portal, que se encontra bem no centro da jaula — apenas faz ecoar uma sonora gargalhada no aposento.

Além de triunfar sobre a fera, os aventureiros também devem encontrar e matar pelo menos um dos duplos. Esta informação não está disponível em nenhum ponto da masmorra, a menos que um duplo decida revelá-la — possivelmente enquanto finge ser qualquer outra coisa, para triunfar sobre seus rivais. Este fato torna a masmorra difícil de vencer, exceto com muita esperteza e investigação. Exatamente como Hyninn prefere.

Caso não tenham feito isso ainda, devem retornar aos corredores e procurar um dos duplos. Uma vez que o tigre e um dos duplos tenham sido destruídos, a Teleportação Planar é ativada e leva até o desafio seguinte.

Parte 6

O DESAFIO DE MARAH

Marah é a Deusa da Paz, a Dama Branca, a provedora da alegria e amor. Esta é, portanto, a mais inofensiva de todas as masmorras. "Vencê-la" dificilmente envolverá situações de combate.

Após passar pelo portal de Teleportação Planar, os aventureiros surgem em meio aos corredores de um castelo bem iluminado, com paredes brancas. Eles são recebidos por uma chuva de pétalas de rosas brancas, vermelhas e azuis, que cai lenta e continuamente, ao longo de toda a masmorra. Vinda de parte alguma, uma alegre música de bandolim preenche o lugar. A maior parte dos aposentos é formada por amplas salas de estar e jardins.

As pétalas parecem inofensivas, e de fato não causam nenhum dano ou efeito nocivo. No entanto, cada uma delas equivale a um Cancelamento de Magia, lançada com Focus 8. Cada aventureiro é atingido por 1d+2 pétalas por rodada. Portanto, após alguns minutos, quaisquer magias ou efeitos similares sobre os heróis são dissipados, e quaisquer itens mágicos expostos (ou seja, que não estejam protegidos em mochilas ou bolsas) perdem seus poderes temporariamente.

Além disso, o cenário de paz e tranquilidade exerce sobre os aventureiros, o tempo todo, um efeito mágico que os mantêm calmos e neutraliza efeitos de medo (como a magia Pânico), Fúria e outras magias ou poderes que lidam com emoções (em geral, todas as magias que tem Artes como exigência). Os aventureiros também sofrem um redutor de –1 em todos os testes de Resistência que envolvem força de vontade. Essas mesmas condições repousantes oferecem um bônus de +1 em todos os testes das seguintes Especializações: Atuação, Canto, Dança, Disfarce, Instrumento Musical, Lábia e Sedução. Testes de Intimidação, Tortura e similares, pelo contrário, sofrem um redutor de –1.

Obrigações e Restrições: para receber a Premiação Completa, os aventureiros não podem realizar nesta masmorra absolutamente nenhuma forma de violência. Isso inclui qualquer tipo de ataque (ou qualquer ação que requer um teste de ataque), mesmo sem causar dano. Manobras de desarme, imobilização, Paralisia, dano por Contusão e quaisquer outras também são consideradas violentas.

Usar magias ou efeitos que exigem testes de Resistência envolvendo força física ou testes de Esquiva (exceto magias benéficas) é considerado violento, mesmo que essas magias não causem dano. Usar a Especialização Intimidar ou Tortura (ou a Perícia Manipulação, com esses objetivos) a qualquer momento também é uma forma de violência. No entanto, magias e poderes que exigem apenas testes de Resistência envolvendo força de vontade (O Canto da Sereia, Ilusão, Sono...) não violam as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Marah é povoada principalmente de clérigos, paladinos, bardos e outros servos da deusa, vivos ou mortos; seres que prestaram grandes serviços ou agradaram imensamente à Deusa da Paz, e foram recompensados com a estadia neste pequeno paraíso. Eles podem ser encontrados circulando livremente pelos corredores ou descansando nos aposentos, usufruindo dos prazeres locais.

Nenhuma destas pessoas ataca os aventureiros, mas também não será muito útil para ajudá-los. Eles não parecem nem um pouco interessados na libertação de Valkaria:

"É uma deusa impetuosa, sempre procurando problemas — argumentam. — *Ela esta melhor agora, em segurança. Vamos deixá-la em paz. Desistam dessa missão. Os próximos desafios são terríveis, vocês não sobreviverão. Deixem o Labirinto ou fiquem aqui conosco. Não prossigam."*

Os habitantes da masmorra não aceitam, de forma alguma, ser convencidos a ajudar os aventureiros a prosseguir — eles insistem que a melhor solução é interromper sua busca. Podem até mesmo informar direções erradas, ou mentir sobre a verdadeira natureza das próximas masmorras (que, na verdade, eles não conhecem). Caso sejam atacados, tentam fugir ou se defender, mas nunca atacam ou realizam qualquer ato violento.

Todos os habitantes da masmorra estão sob efeito da Aura de Paz, um dos Poderes Concedidos para clérigos desta deusa (mais detalhes no **Manual do Aventureiro**): para atacar ou realizar qualquer ato violento contra um deles, o agressor deve antes ser bem-sucedido em um teste de Resistência –2. Um novo teste deve ser feito para cada ato hostil.

A masmorra é razoavelmente populosa, e encontros com transeuntes (sempre amistosos) são freqüentes. Role 1d para cada meia hora de permanência. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-5) 1d-3 clérigas humanas (9 pontos). F0, H4, R3, A0, PdF0, Kit: Clériga de Marah, Clericato, Água 2, Ar 2, Luz 3.

6-7) 1d–2 sprites bardos (11 pontos). F0, H5, R2, A2, PdF1, Kit: Bardo, Fada, Artes, Crime.

8-9) 1-2 bardos humanos (10 pontos). F2, H3, R2, A2, PdF1, Kit: Bardo, Artes, Crime.

10-12) 1-2 paladinos humanos (9 pontos). F3, H3, R3, A3, PdF0, Paladino, Água 3, Ar 3, Luz 3.

13-16) 1d–2 clérigas elfas ou meio-elfas (10 pontos). F0, H4, R3, A0, PdF0, Kit: Clériga de Marah, Clericato, Meio-Elfo ou Elfo, Água 2, Ar 2, Luz 3.

17-21) 1d-3 bardos elfos ou meio-elfos (9 pontos). F2, H3, R2, A2, PdF1, Kit: Bardo, Artes, Crime, Elfo ou Meio-Elfo.

22-24) 1d–2 sprites clérigas (11 pontos). F0, H4, R2, A2, PdF0, Kit: Clérigo de Marah, Clericato, Água 3, Ar 3, Luz 3.

1) A Festa das Fadas

Todas estas câmaras parecem preparadas para algum tipo de grande comemoração. Flores e fitas de cores alegres enfeitam as janelas. O ar está tomado por música de bandolim e pelo cheiro de boa comida. De fato, uma mesa luxuosa oferece aos recém-chegados comida e bebida, um banquete que leva horas para ser consumido, e seus efeitos não aparecem antes desse prazo — passado esse tempo os comensais são curados de todas as doenças, tornam-se imunes a venenos pelas próximas 12 horas e recupera 1d+2 Pontos de Vida e de Magia, e enquanto estão se banqueteando as pessoas não são abaladas por nenhuma forma de medo. Como na masmorra de Glórienn, mas aqui o banquete afeta criaturas de todas as raças.

No entanto, o que deve chamar imediatamente a atenção dos heróis são as inúmeras fadas (5d+10 sprites) que cruzam o aposento voando. Pode-se distinguir entre alguns bardos, cantando e tocando seus pequenos instrumentos; outros são feiticeiros, usando magia ilusória para criar pequenos shows de fogos de artifício; e os demais arecem apenas ocupados preparando comida. Assim que entram, os aventureiros são imediatamente abordados por algumas fadas e convidados a participar da festa — que se resume a consumir o banquete enquanto assistem ao espetáculo.

Esta "festa" é na verdade uma armadilha. Enquanto estão sendo entretidos e distraídos pelas fadas, os aventureiros são seguidamente alvo de magias como O Canto da Sereia, lançadas enquanto não estão olhando. Notar esse fato é muito difícil (apenas para aqueles com Visão ou Audição Aguçada ou que tenha no mínimo Focus 1 em qualquer Caminho é permitido um teste de H–3), devido à música e ao esvoaçar frenético das fadas. Sob efeito das magias, eles são persuadidos a ficar aqui pelo menos até o fim das festividades.

No entanto, qualquer criatura que permaneça neste aposento durante mais de uma hora (o mínimo necessário para consumir o banquete) será vítima de uma magia Transformação em Sprite (lançada com Água 5, Luz 5, Terra 5). Falhando em um teste de Resistência -1, será imediatamente transformado em um sprite! Criaturas com R5 ou mais são imunes; não é necessário toque, pois a magia é conjurada sobre todas as criaturas dentro do aposento (não são os sprites que lançam a magia). Um novo teste deve ser feito para cada hora de permanência no aposento. As fadas tentam fugir caso sejam atacadas e nunca tomam qualquer atitude hostil contra os heróis, mesmo que tentem ir embora: apenas ficam muito tristes com sua partida, ou muito felizes quando um deles é transformado!

Aventureiros que tenham se tornado sprites não perdem sua liberdade de escolha, nem precisam ficar na festa para sempre: podem prosseguir na missão, se quiserem, mesmo nesta forma mais frágil. Sprites seguem as regras normais para a Vantagem Única Fada. Regras para Fadas como personagens jogadores são descritas no **Manual 3D&T**, e sprites são mais detalhadamente descritos no **Manual dos Monstros** e **Tormenta 3D&T.**

Sprite Bardo: F1, H4, R1, A2, PdF1; 6 PVs, 9 PMs.

Kit: Bardo.

Vantagens e Desvantagens: Fada (Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade a magia e armas mágicas), Perícia Artes, Perícia Crime, PVs Extras x2, PMs Extras x2.

Focus: Água 1, Ar 3, Fogo 1, Luz 3, Terra 1, Trevas 1. **Magias Conhecidas:** O Canto da Sereia, Detecção de Magia, Ilusão, Imagem Turva.

Equipamento: Anel de Resistência Mental (funciona como uma Coroa de Resistência Mental — veja o **Manual 3D&T**), anel de proteção (FD+1), varinha de Paralisia (20 PMs), manto de resistência (R+1).

Sprite Feiticeiro: F0, H4, R1, A2, PdF1; 9 PVs, 12 PMs.

Kit: Feiticeiro.

Vantagens e Desvantagens: Energia Vital, Especialização Ciências Proibidas, Fada (Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade a magia e armas mágicas), PVs Extras x2, PMs Extras x2, Telepatia.

Focus: Água 1, Ar 6, Fogo 1, Luz 6, Terra 1, Trevas 6. **Magias Conhecidas:** Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Dominação Total, Ilusão, Imagem Turva, Invisibilidade, Luz, Mikron, Proteção contra o Elemento, Teleportação, Terreno Escorregadio de Neo, Transformação em Outro.

Equipamento: Anel de proteção (FD+1), manto de resistência (R+1), anel de evasão.

Novos Itens Mágicos

Anel de Evasão

O usuário desse anel torna-se mais ágil do que o normal. Embora não aumente sua Habilidade efetiva, o usuário recebe um bônus de H+1 em testes de Esquiva.

Preço: T$ 800.

Manto de Resistência

Este manto mágico envolve o usuário com uma proteção mágica que lhe oferece um bônus em todos os testes de Resistência. Note que o manto não aumenta a Resistência do usuário (portanto, não afeta seus PVs e PMs), apenas oferece um bônus (que geralmente varia de +1 a +3) nos testes de Resistência contra magia, venenos e outros efeitos.

Preço: de acordo com o bônus: T$ 500 (+1); T$ 1.000 (+2); T$ 3.000 (+3).

2) O Lago das Elfas

Esta vasta câmara é inteiramente ocupada por um jardim florido, com grandes árvores, e tendo em seu centro uma lagoa. A câmara é habitada por numerosos pequenos animais, como pássaros, coelhos e esquilos. Eles não reagem com medo à chegada dos aventureiros, e alguns chegam a se aproximar, curiosos. São todos inofensivos; matar ou mesmo agredir qualquer destes animais viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

Caso os aventureiros se aproximem do lago, podem notar com um teste de H+1 (ou nenhum teste, se tiver Visão Aguçada) que há alguém em seu interior. As águas cristalinas abrigam uma jovem elfa-do-mar, de cabelos escuros, olhos cor-de-mel, pele azul-perolada e beleza estonteante. Ela se ergue fora d'água assim que é notada. Não usa roupas, exceto por um xale delicado amarrado à cintura — mas as pétalas de rosa ficam coladas à pele molhada, ocultando parcialmente sua nudez.

A elfa anuncia seu nome — Nandira — e pede aos aventureiros que fiquem e descansem por um momento. Ela não está armada e parece inofensiva, mas um teste bem-sucedido de H–1 (ou H+1 se tiver Ciência, Animais ou alguma Especialização que envolva conhecimento de fadas, criaturas mágicas ou raças submarinas — como Sobrevivência no Mar —, ou se for um druida de Allihanna) revelará que faltam a ela certos detalhes anatômicos dos elfos-do-mar. Ela é, na verdade, uma dríade.

Nandira e suas duas irmãs — Nandara e Nandora, atualmente sob Invisibilidade e escondidas em meio à vegetação — receberam de Marah uma missão especial: convencer quaisquer

visitantes a permanecer aqui pela eternidade, evitando assim que tenham um destino horrível nas próximas masmorras.

As três são criaturas genuinamente bondosas, preocupadas com o bem-estar de seus convidados. Nandira tentará, primeiro, usar Manipulação para convencer os heróis. Se falhar, usará sua habilidade de O Canto da Sereia, assim como suas irmãs. Se nada disso surtir efeito, todas usarão magias de Paralisia. E caso nem isso seja suficiente para detê-los, as dríades apenas aceitam sua partida resignadas.

Caso os aventureiros reajam com violência, as três tentam fugir. Elas não guardam nenhum tipo de tesouro.

Nandira, Nadara e Nandora: F1, H3, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 20 PMs.

Kit: Feiticeiro (mas com os mesmos poderes e habilidades concedidas aos Druidas de Allihanna).

Vantagens e Desvantagens: Aparência Inofensiva, Clericato, Imortal, Paralisia, Perícias Animais, Manipulação e Sobrevivência, PMs Extras.

Focus: Água 4, Ar 4, Fogo 1, Luz 5, Terra 3, Trevas 1. *Magias Conhecidas:* O Canto da Sereia, Detecção de Magia, Luz, Ilusão, Invisibilidade, Paralisia, Mágica Silenciosa de Talude.

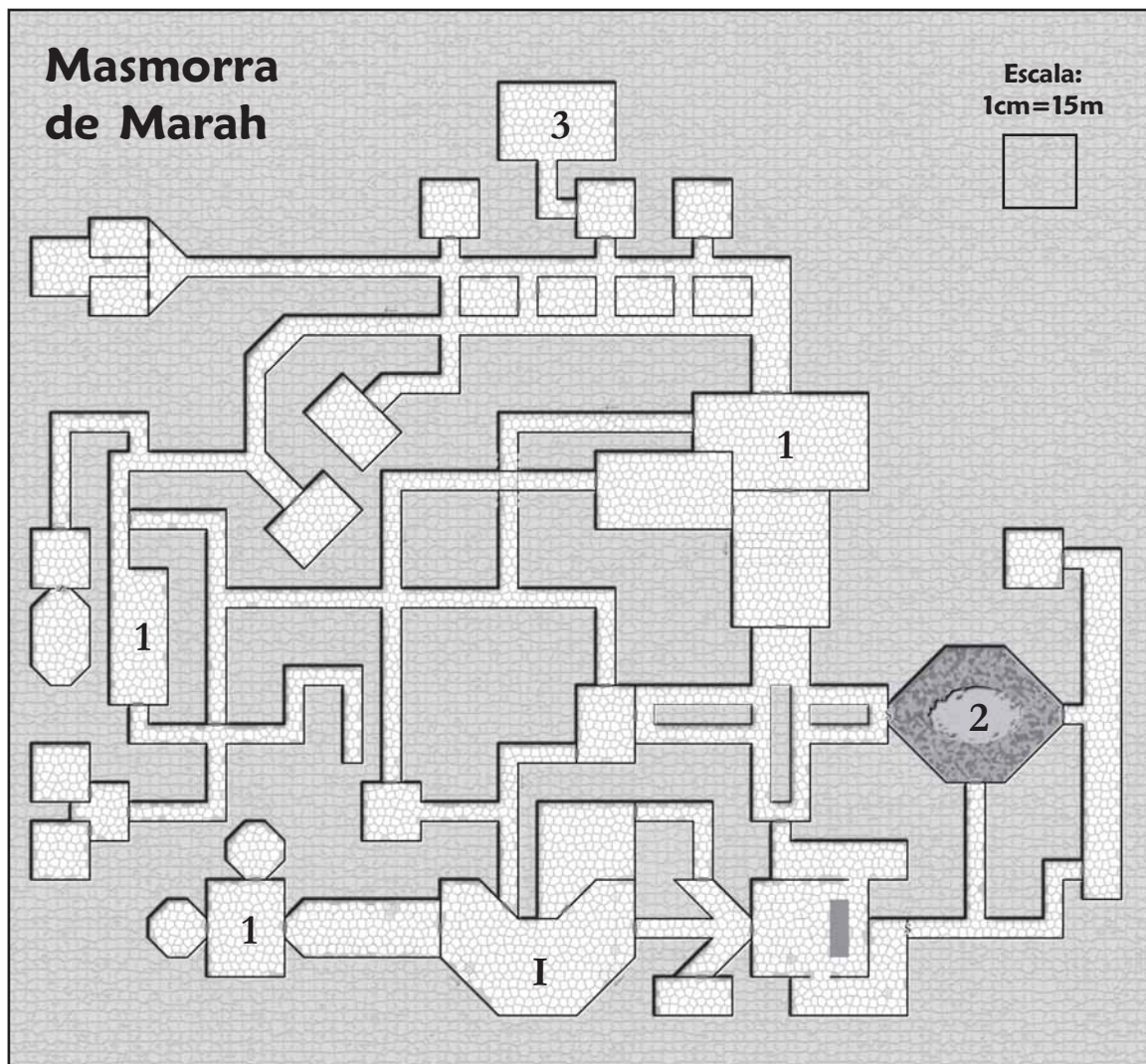
Equipamento: Anel de proteção (FD+2), Varinha com O Canto da Sereia (30 PMs).

3) Guerreiros Celestiais

Estas câmaras diferem ligeiramente do resto da masmorra, pois são as únicas que apresentam criaturas de aspecto agressivo e portando armas. Cada aposento é ocupado por 1d+3 estátuas de mármore, muito belas, de tamanho natural. Elas representam homens e mulheres com pequenos traços não-humanos, geralmente encontrados em criaturas de outros planos, como olhos amendoados, orelhas felinas, ou chifres espiralados. Um teste de H–1 (ou H+2 se for um mago planar ou se já teve contato com criaturas de outros planos) permite descobrir que são aasimares, bastante comuns no Reino de Marah. Todos usam armas e armaduras, lembrando guerreiros santos — muito provavelmente representam paladinos da deusa.

Assim que qualquer criatura entra no aposento, as estátuas ganham vida. Sem dizer nada, as criaturas atacam os aventureiros.

Estátuas Vivas: F4, H2, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Construto.

Os aventureiros parecem estar em perigo, mas não é bem assim. Todas as estátuas são ilusórias, fruto de uma magia Ilusão Avançada (como se lançada por um feiticeiro com Luz 5 e Ar 5). Testes de Resistência para desacreditar na ilusão são permitidos assim que um aventureiro ataca ou é atacado (lembrando que todos nesta masmorra sofrem um redutor de –1 nestes testes). Um combate contra as estátuas não resultará em nenhum dano real — este é apenas um teste para verificar se os aventureiros empregar violência. Atacar as estátuas viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

Novas Criaturas

Quando uma criatura de natureza extra-planar (ou seja, nativa de outros Planos, que não seja Arton) acasala com um nativo do Plano Material Primário, faz surgir um novo tipo de criatura, genericamente chamada de "Tocado pelos Planos". Estes seres dividem-se em dois tipos: aasimar e tieflings.

Aasimar

F0-3, H0-2, R0-2, A0-3, PdF0-3

Aasimar são filhos de criaturas sagradas, nativas de Planos onde reina o bem e a ordem. Geralmente são altos e simpáticos. Apresentam características físicas de seu ancestral artoniano, mas também tem traços belos e demonstram seu sangue sagrado, como cabelos prateados, olhos dourados. Geralmente voltam-se para o bem e a ordem e lutam contra o mau. Não gostam de ocupar cargos de liderança e costumam ser solitários.

Os aasimar têm Armadura Extra a ácido, frio e eletricidade. Eles também podem conjurar a magia Luz uma vez por dia como se tivessem Focus 1 (ou seu próprio Focus, o que for maior), sem consumir PMs. Eles nunca podem ter as Desvantagens Monstruoso e Vulnerabilidade (a ácido, frio e eletricidade).

Ser um aasimar é uma Vantagem Única que custa 4 pontos. Embora possa apresentar traços de elfos, anões, halflings e outras raças, não é possível combinar estas Vantagens Únicas. Aasimar, entretanto, podem ser paladinos e por isso podem combinar essa Vantagem Única.

Tiefling

F0-3, H0-2, R0-2, A0-3, PdF0-3

Os tieflings são o oposto dos aasimar. Nascidos da união entre um nativo de Arton e uma criatura de um Plano onde reina o mal e o caos, e geralmente voltam-se para o mesmo caminho. Pessoas muito sensíveis dizem que os tieflings são acompanhados de uma aura de pura maldade e energia negativa. Apresentam traços de seu ancestral artoniano combinados com pequenos traços animalescos — pequenos chifres, dentes pontiagudos, olhos vermelhos, cheiro de enxofre e até pés na forma de cascos.

Todos os tieflings têm Armadura Extra a fogo, frio e eletricidade. Eles também podem conjurar a magia Escuridão uma vez por dia como se tivessem Focus 1 (ou seu próprio Focus, o que for maior), sem consumir PMs. Podem comprar a Perícia Crime por apenas 1 ponto mas nunca podem ter Aparência Inofensiva e Vulnerabilidade (a fogo, frio e eletricidade).

Ser um tiefling é uma Vantagem Única que custa 4 pontos. Embora possa apresentar traços de elfos, anões, halflings e outras raças, não é possível combinar estas Vantagens Únicas.

4) A Tentação da Paz

Esta câmara abriga o teste final do Desafio de Marah. Embora não envolva combate ou perigo de nenhuma espécie, pode ser para alguns aventureiros o obstáculo mais difícil de superar.

Quando atingem esta câmara, os heróis se defrontam com uma cena terrivelmente familiar: um jardim de rosas, com várias colunas de mármore. Correntes prateadas atravessam a câmara, tilintando sob uma brisa suave. E em uma das colunas, acorrentada e amordaçada, está Valkaria. Exatamente como aparecia no quadro visto na Antecâmara do Desafio. Ela olha aflita para os heróis recém-chegados, implorando ajuda com os olhos. Bem ao lado esta o portal de Teleportação Planar, ainda inativo.

A cena não é uma ilusão. Um difícil teste de H–2 (apenas servos de Valkaria, personagens com Clericato ou aqueles que analisaram os vitrais e quadros na Antecâmara) permite notar pequenas diferenças entre a prisioneira e a figura real de Valkaria, na forma como aparecia na pintura e também em sua célebre estátua. Quem quer que seja, aquela não é a verdadeira deusa cativa.

Aventureiros experientes vão, é claro, suspeitar de alguma cilada. Desnecessário, pois não existe aqui nenhuma armadilha ou criatura escondida. Nada acontece até que as correntes sejam quebradas (A8, 5 PVs) e a prisioneira libertada.

— *Não sou Valkaria* — ela confessa, assim que se vê livre da mordaça. — *Sou Prislanya, a Guardiã desta masmorra. E estou aqui para impedir que vocês prossigam.*

Prislanya: F0, H1, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Aparência Inofensiva, Invisibilidade, Perícias Artes e Medicina, Teleporte.

Focus: Água 5, Ar 1, Fogo 3, Luz 3, Terra 3. **Magias Conhecidas:** Afetar Fogueira, O Canto da Sereia, Cura Mágica, Detecção de Magia, Proteção Contra o Elemento.

Especial: Prislanya pode garantir um Desejo para cada aventureiro que concorde em desistir do salvamento de Valkaria. Veja adiante.

Todos os humanóides capazes de ver a ninfa num raio de 18m devem obter sucesso em um teste de Resistência ou sofrem os efeitos da magia Cegueira. A ninfa pode ativar e desativar essa habilidade livremente.

Todos os humanóides num raio de 9m capazes de ver a ninfa devem obter sucesso em um teste de Resistência ou sofrem os efeitos da magia Coma. A ninfa pode ativar e desativar essa habilidade livremente. Funciona apenas uma vez a cada 10 minutos.

Apesar de sua chocante declaração inicial (que talvez possa levar aventureiros impulsivos a atacá-la), a donzela não tem nenhuma intenção de ferir os heróis. Ela é na verdade uma ninfa, nativa do Reino de Marah. Recebeu de sua mestra uma missão importante, mas também triste: convencer os aventureiros a desistir de salvar Valkaria.

— *Minha deusa teme por vocês* — diz a ninfa, sincera e emocionada. — *Ela sabe que suas chances são pequenas, o perigo adiante é imenso. Valkaria é prisioneira, mas recebeu um castigo piedoso. Ela está segura. Sua ambição não poderá colocá-la em perigo novamente. Se realmente a amam, deixem-na em paz! Por favor!*

"Se desistirem da busca e deixarem este labirinto agora, minha deusa está disposta a recompensá-los. Ela vai conceder a cada um de vocês um desejo. Eu imploro que aceitem sua generosidade."

Prislanya não está mentindo. Ela recebeu de Marah a capacidade de conceder um Desejo para cada aventureiro aqui presente. Esse Desejo pode ser feito agora mesmo e funciona de forma norma, respeitando os limites da magia, e normalmente não será corrompido de forma alguma. No entanto, personagens que decidam aceitá-lo não poderão continuar na busca: ao usa o portal, não serão transportados para o desafio seguinte, e sim para o exterior da estátua de Valkaria, onde começaram. E não poderão retomar a missão, pois a mesma *Lágrima de Valkaria* não funcionará para trazê-los à Antecâmara outra vez (uma outra *Lágrima*, entretanto, poderá fazê-lo). Prislanya trata de esclarecer todos esses fatos.

Os personagens jogadores devemd decidir. É possível que estejam muito cansados, feridos, com baixas — e então aceitem os argumentos da ninfa, chegando à conclusão de que os desafios são realmente difíceis demais. Um Desejo é uma recompensa ínfima se comparada ao que devem conquistar por libertar Valkaria, mas muito generosa levando em conta o que enfrentaram até aqui.

Se um clérigo ou paladino de Valkaria aceita desistir da missão em troca de um Desejo, ele perde imediatamente todas as suas magias (apenas aquelas que tem Clericato e/ou Paladino como exigência) e seus Poderes Garantidos, até que faça uma penitência.

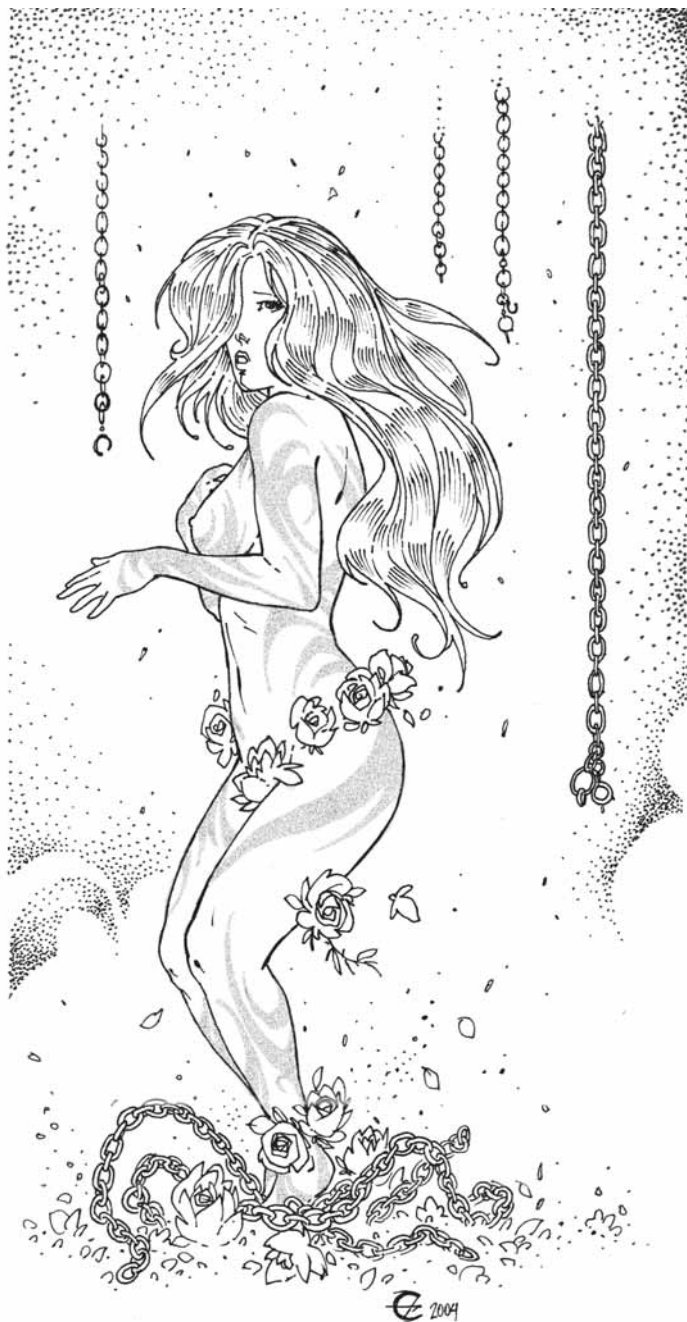
Caso os Libertadores recusem a oferta e insistam na busca, a ninfa chora. A chuva de pétalas cessa (tornando possível outra vez receber efeitos de magia) e o círculo místico brilha. O portal está pronto para que sigam até o próximo desafio.

Parte 7
O DESAFIO DE TENEBRA

Tenebra, a Mãe Noite, Deusa das Trevas e senhora dos mortos-vivos, é a patrona deste desafio.

O cheiro de cemitério e o som de água gotejando recebem os aventureiros assim que eles chegam por Teleportação Planar. Vastas cavernas e túneis naturais, mas estranhamente lineares, formam esta masmorra de obscuridade eterna. Com grandes colunas, estalactites e estalagmites, suas câmaras lembram veerdadeiras catedrais, enquanto algumas áreas parecem tumbas antigas.

Praticamente todas as câmaras e túneis são adornadas por estátuas de Tenebra, em tamanhos diversos — desde pequenas estatuetas no topo de estalagmites, até colossos que parecem sustentar o teto. Para um entendido, as peças são enigmáticas: um teste de Habilidade por personagens com Artes ou Crime (ou uma Especialização Avaliação) ou H–2 para demais personagens, diz que algumas são recentes, enquanto outras têm séculos de idade. Algumas são aterrorizantes, outras belas e sensuais: a rocha calcária em que foram esculpidas tem a palidez da pele vampírica, emprestando às estátuas um aspecto assustadoramente real. Um teste de Habilidade (personagens com Artes, Crime ou Avaliação — H–2 para demais personagens) permite notar que todas as peças são trabalho de artistas anões; e com um teste mais difícil (H–2, apenas personagens com as Perícias adequadas), percebe-se que todas foram esculpidas pela mesma pessoa.

Isto é, pelo menos para aqueles que podem ver — pois o lugar inteiro está em escuridão total. Nenhum tipo de luz natural pode vencer estas trevas sobrenaturais. A magia Luz consegue gerar apenas um brilho pálido, suficiente para ler um pergaminho de perto; outras mais fortes (de Focus 5 ou mais)

comportam-se como uma tocha comum, com um alcance de apenas 3m (ou 6m para aqueles com visão na penumbra, como elfos e goblins), e sem quaisquer efeitos adicionais (não afeta criaturas sensíveis à luz forte).

Sem luz, personagens com visão normal e visão na penumbra (como elfos e goblins) são considerados cegos: sofre H–1 para ataques corporais e H–3 para ataques à longa distância e Esquiva (ou apenas H–2 para ataques à distância e Esquiva caso tenham Audição Aguçada ou Radar). Além disso, não podem fazer testes ou qualquer coisa que dependa da visão (como ler um pergaminho).

Personagens com visão no escuro ou Infravisão, ou outra forma de orientação, podem agir normalmente.

O piso irregular permite aos aventureiros que consigam ver andar normalmente, mas não correr. Qualquer corrida exige sucesso em um teste de Habilidade por rodada. Uma falha indica que o personagem cai.

No interior desta masmorra, todos os testes para expulsar mortos-vivos (como a magia Esconjuro de Mortos-Vivos) sofrem um redutor de –2 enquanto testes para fascinar e controlar mortos-vivos (como a magia Controle de Mortos-Vivos) recebem um bônus de +2.

Obrigações e Restrições: a Deusa das Trevas despreza qualquer forma de luz. Os aventureiros recebem a Premiação Completa apenas se, durante sua permanência aqui, não recorrerem a nenhuma forma de iluminação mágica (em geral, todas que usam o Caminho Luz). Magias ou poderes que permitem ver no escuro mas sem produzir luminosidade são permitidas. Qualquer tentativa de expulsar ou Esconjurar Mortos-Vivos também viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Esta masmorra é assombrada por mortos-vivos de muitos tipos, todos poderosos. Esqueletos e zumbis imensos, pertencentes a gigantes e outros grandes monstros, vagam sem cessar pelos túneis. Vultos e aparições são logo atraídos pela presença de invasores, ou preferem emboscar os aventureiros em seus próprios covis.

Mas Tenebra não escolheu habitar sua masmorra apenas com mortos — pequenos grupos de seres subterrâneos, como trogloditas e anões, também patrulham os túneis. São todos servos fiéis da deusa, honrados com a missão de proteger este paraíso sombrio e oferecer um obstáculo duro para quaisquer aventureiros. Estes guerreiros ferozes enxergam no escuro e não estão sujeitos às condições limitantes do piso, podendo correr normalmente. Eles também não são incomodados pelos mortos-vivos.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o Mestre rola 1d. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Caso o grupo esteja carregando fontes de luz mágica, um resultado 1 ou 2 atrai monstros errantes. Role 4d na seguinte tabela:

4-5) 1d–2 vultos alados. F4, H4, R3, A4, PdF0.

6) 1d trogloditas berserkers (11 pontos). F3, H3, R3, A2, PdF1, Kit: Berserker, Fúria, Troglodita.

7) 1d trogloditas bárbaros (11 pontos). F3, H3, R3, A2, PdF1, Kit: Berserker, Sobrevivência, Troglodita.

8-10) 1d+1 zumbis enormes. F5, H0, R6, A2, PdF0.

11-12) 2d esqueletos colossais. F6, H1, R6, A4, PdF0, Armadura Extra e Corte e Perfuração, Invulnerabilidade a Frio.

13-14) 1d+1 anões guerreiros (11 pontos. F3, H3, R3, A2, PdF2, Kit: Guerreiro Comum, Anão, Sobrevivência.

15-18) 1d–2 devoradores. F3, H2, R3, A3, PdF0, Resistência à Magia.

19-20) 1d+1 bodaks. F3, H3, R2, A1, PdF0, Armadura Extra a calor/fogo e ácido, Invulnerabilidade a eletricidade, Vulnerabilidade a prata e sol.

21-22) 1d+2 aparições. F0, H3, R3, A1, PdF0, Invulnerabilidade a tudo, exceto magia e armas mágicas, Levitação, Vulnerabilidade ao sol.

23-24) 1-2 andarilhos noturnos. F5, H3, R4, A4, PdF0.

Novas Criaturas

Aparição

F0, H2-3, R2-3, A0-1, PdF0, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas), Levitação, Vulnerabilidade (sol)

As aparições são um tipo de fantasma, nascidos do mau e das trevas. Desprezam todos os seres vivos e principalmente o sol, pois são vulneráveis a ele (sofrem 1 ponto de dano por rodada de exposição).

Aparições tem forma parcialmente humanóide, com olhos de brilho vermelho. Algumas vezes ela parece estar portando armas e armaduras, mas isso não afeta suas estatísticas. Elas são mortos-vivos incorpóreos da mesma forma que os fantasmas, e por isso apenas podem ser feridas por magia e armas mágicas. Sua única devoção é destruir os seres vivos.

Quando ataca a aparição não causa dano, mas exige sucesso em um teste de R+2. Em caso de falha a vítima sofre a perda de 1 ponto de Resistência permanentemente. Qualquer ser vivo morto dessa forma se tornará uma aparição sob o controle da anterior em 1d–2 rodadas. Como mortos-vivos, as aparições são imunes a venenos, doenças, efeitos de ação mental, Paralisia e não podem ser curadas.

As aparições irradiam uma aura anti-natural que afugenta qualquer animal doméstico ou silvestre, como na magia Pânico (sem consumir PMs). Essa habilidade, entretanto, não funciona contra seres inteligentes.

As aparições são comuns em Arton, vagando em lugares assombrados como cemitérios, castelos e ruínas.

Bodak

F2-3, H2-3, R1-2, A0-1, PdF0, Armadura Extra (Calor/ Fogo e ácido), Invulnerabilidade (eletricidade), Vulnerabilidade (prata e sol).

Os bodaks são restos mortais reanimados de criaturas destruídas pelo toque do mal. Tem a face distorcida em expressão de loucura, e assemelham-se àquilo que foram em vida. Tem a carne acinzentada e lisa, e olhos brancos e vazios. As estatísticas a cima são de um bodak humano, bodaks de outras raças podem ter estatísticas ligeiramente diferentes (apenas acrescente os modificadores das Características de cada raça e traços referentes à constituição física, como Modelo Especial). Bodaks são mortos-vivos e seguem todas as regras normais para estas criaturas.

O olhar de um bodak exige da vítima que o fitar sucesso em um teste de R+1. Aqueles que falharem morrem imediatamente e são transformadas em bodaks no dia seguinte. Bodaks não suportam o sol, e sofrem 1 ponto de dano por rodada que permanecem expostos à sua luz, sem direito a teste de Resistência.

De tempos em tempos os bodaks lembram de eventos que ocorreram em sua vida. Sempre que encontram uma criatura nova há uma pequena chance (3-4 em 3d) de algo ou alguém presente no momento o faça lembrar de sua vida. Caso isso ocorra o bodak fica uma rodada sem reação e sofre –1 de penalidade em todos os testes contra a criatura ou objeto específico.

Bodaks não existem em Arton, e não existem relatos de encontros com estas criaturas nos Planos dos Deuses, mas eles podem existir nestes lugares.

Devorador

F3-4, H1-2, R1-3, A3-4, PdF0, Resistência à Magia

Felizmente, não há relatos de encontros com estas criaturas em Arton. Entretanto, muitos grupos de aventureiros afirmam que estes monstros existem em outros mundos — principalmente no Reino de Tenebra.

Devoradores são mortos-vivos altos e de aparência esquelética, com carne mumificada esticada sobre os ossos. Dentro de suas costelas há uma criatura miúda, em grande agonia, que é a essência capturada de um oponente.

Um devorador pode realizar dois ataques por rodada com as mãos (ambos com F+H+1d). Seu toque é capaz de drenar 1 ponto de uma das Características de seu alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar. Esse dreno de energia retorna dentro de 24 horas, ou com o uso de uma Cura de Maldição ou Cura Total (mas usada dessa forma ela não recupera PVs). Se preferir o devorador pode agarrar sua vítima sem causar dano para tentar roubar sua essência. O alvo pode fazer uma disputa de Força contra o devorador para livrar-se do abraço e, caso falhe, deve obter sucesso em um teste de Resistência ou será absorvida e morrerá imediatamente. Ele apenas pode prender uma essência de cada vez, e enquanto a essência estiver presa não poderá ser ressuscitada (a não ser com um Desejo, o que também destroi o monstro).

Quanto mais forte a essência aprisionada no corpo do devorador, mais habilidades ele terá. Para cada 5 pontos de personagem que a essência tenha ele recebe uma das seguintes magias como habilidades naturais (não consome PMs): O Canto da Sereia, Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos, Loucura de Atavus.

Vulto Noturno

Armadura Extra (ácido, fogo e eletricidade), Devoção (causar mau aos seres vivos), Invulnerabilidade (Frio/Gelo; tudo exceto magia e armas mágicas), Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Ver o Invisível), Telepatia, Vulnerabilidade (Luz)

Poderosos mortos-vivos, os vultos noturnos são compostos de escuridão e maldade. Diz a lenda que eles surgem em Arton sempre que Tenebra esta zangada. São inteligentes, capazes de ler e de compreender qualquer forma de comunicação.

Vultos noturnos são mortos-vivos e tem todas as características desse tipo de criatura: imunes a venenos, doenças, magias que afetem a mente e outras que só funcionem contra criaturas vivas, não podem ser curados (a não ser com magias específicas) e estão sujeitos a Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos. Não precisam dormir (embora possam descansar para recuperar PVs e PMs) e enxergam no escuro (embora não consigam distinguir cores).

Um vulto noturno irradia uma aura com 18m de alcance que, embora não cause dano à criaturas vivas, é capaz de deteriorar qualquer comida ou bebida, incluindo água benta, poções mágicas, óleos e similares (caso estejam em posse de uma criatura viva, esta pode fazer um teste de Habilidade para cada item; em caso de sucesso o item não será afetado nas próximas 24 horas).

Vultos noturnos podem usar as seguintes magias livremente, consumindo 1 PM a menos que o normal: Cancelamento de Magia, Escuridão, Invisibilidade, Loucura de Atavus, Pânico, Paralisia. Todas funcionam como se fossem conjuradas com Focus 8-10 nos Caminhos necessários. Eles também estão contantemente sob efeito da magia Detecção de Magia (sem consumir PMs e com Focus 8-10).

Vultos noturnos são vulneráveis à Luz, natural ou mágica. Sob luz forte (como a luz do sol) eles sofrem –2 de penalidade em todos os testes.

Uma vez a cada 4 horas o vulto noturno é capaz de invocar alguns mortos-vivos (cuja soma total de pontos não ultrapasse 15). Eles chegam em 2d rodadas e servem o vulto durante uma hora, ou até serem liberados.

Existem diferentes tipos de vultos noturnos. Todos têm as habilidades mostradas a cima e mais as seguintes:

Andarilho Noturno

F4-7, H2-3, R4-5, A4-6, PdF0, Levitação (mas como se tivesse H0)

Um andarilho noturno tem forma humanóide, medindo aproximadamente 6 metros de altura. Espreitam áreas escuras para surpreender e atacar seus alvos.

Além das habilidades comuns de vultos noturnos, os andarilhos noturnos tem um olhar amaldiçoado: qualquer um que fitar seus olhos deve obter sucesso em um teste de R-2 sofre uma Maldição: recebe –2 de penalidade em FA e FD e em todos os testes de Resistência. Apenas uma magia Cura de Maldição ou uma Cura Total (mas, usada dessa forma ela não recupera PVs).

Vulto Alado

F3-6, H3-4, R3-4, A4-6, PdF0, Levitação

Semelhantes a morcegos gigantes, compostos de escuridão, estes vultos rondam os céus e mergulham sobre suas vítimas. São quase inviíveis, a única forma de notá-los é quando seu corpo obscurece as estrelas.

Além de todas as habilidades de vultos noturnos já apresentadas os vultos alados são capazes de voar com perfeição e podem drenar a magia contida em armas e armaduras mágicas. Para isso devem tocar o item e seu usuário tem direito a um teste de R–1. Se falhar, o item perde o equivalente a Focus 1. Por exemplo, se for uma arma encantada com Focus 3 ela se tornará de Focus 2. Caso seja reduzida a Focus 0, o item torna-se normal.

1) As Câmaras da Morte

Estes aposentos com paredes de ossos são locais de repouso e recuperação para mortos-vivos e outras criaturas das trevas, mas extremamente perigoso para seres vivos. São câmaras fortemente carregadas de energia negativa — a força primordial das trevas, que se opõem à luz e à vida. Mortos-vivos muitas vezes tentarão emboscar os aventureiros nestes locais.

No interior destas câmaras, uma criatura viva deve fazer um teste de R-2 por rodada. Em caso de falha, sofre 1d de dano que não pode ser recuperado com descanso, apenas magia e similares. Os efeitos são cumulativos — ou seja, falhar em sucessivos testes causa mais dano. Uma vítima que chega a 0 Pontos de Vida morrerá e se tornará uma aparição. A magia Proteção Contra o Elemento (Trevas) protege totalmente contra esses efeitos.

Nestas câmaras, testes de Resistência para evitar dreno de energia ou similares sofrem uma penalidade de –2. A magia Controle de Mortos-Vivos fica mais fácil: o personagem recebe um bônus de +3 no Focus para usar essa magia.

Mortos-vivos nestes locais recebem a Vantagem Regeneração (se já a tinham passam a recuperar 2 PVs por rodada). Outros habitantes da masmorra (como anões e trogs) não recebem benefícios especiais nestas câmaras, mas também não sofrem seus efeitos negativos.

Todas as magias que utilizam o Caminho das Trevas lançadas aqui tem seus efeitos aleatórios maximizados (não afeta testes de Resistência), sem consumir PMs extras. Por outro lado, magias do Caminho da Luz exigem um teste de Habilidade com penalidade igual à metade do Focus da magia para serem lançadas, e mesmo assim com duração, alcance, efeitos e todos os outros valores numéricos mínimos. Uma falha no teste provoca a perda da magia (mas os PMs são consumidos normalmente).

2) A Maldição da Banshee

Gritos de agonia ecoam pelos corredores quando os aventureiros se aproximam deste aposento, que difere bastante do resto da masmorra. Em vez de uma caverna natural, parece um quarto escuro de castelo. Tochas de Luz mágica nas paredes fornecem uma luminosidade macabra, mas suficiente para proporcionar visão normal.

A mobília inclui uma cama com dossel e um espelho de corpo inteiro. Diante do espelho, uma mulher de cabelos desgrenhados chora enquanto esconde o rosto.

Sua história é breve e trágica: Hayasha, uma barda humana de grande beleza e vaidade, conheceu certa vez um jovem clérigo de Tenebra. Por puro capricho, ela o seduziu — e, após uma noite de amor, fez com que ficasse para ver o nascer do sol ao seu lado. Uma vez que ser tocado pela luz do dia era uma violação dos votos, o sacerdote foi abandonado por sua deusa. Enciumada, Tenebra também rogou uma maldição sobre Hayasha. Ela foi transformada em uma banshee e aprisionada neste aposento, de onde não pode sair.

Quando revela o rosto, a barda mostra que ainda é tão bela quanto foi em vida. No entanto, o espelho maldito no quarto mostra apenas a imagem monstruosa, cadavérica, de uma banshee. Após séculos de cativeiro, Hayasha enlouqueceu e acredita que foi realmente transformada em um monstro horrível.

Hayasha perdeu a capacidade de falar. Quando tenta pedir ajuda aos aventureiros, consegue apenas emitir gemidos terríveis, com os mesmos efeitos de sua habilidade de voz amedrontadora (Pânico). Apenas com um teste bem-sucedido de H–1 (apenas personagens com Manipulação, Investigação ou Interrogatório) os personagens conseguem notar que a banshee não está realmente atacando, mas tentando pedir socorro.

Hayasha: F3 (contusão), H3, R5, A2, PdF2 (som); 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Especialização Intimidação, Fantasma (Imortal, Invulnerabilidade a tudo, exceto magia e armas mágicas, Levitação), Resistência à Magia.

Especial: Seu grito pode ter os mesmos efeitos da magia Pânico com 1km de alcance e exigindo um teste de R-2. O grito pode provocar dano (H+PdF+1d). Uma vez por dia ela pode gritar para imitar os efeitos da magia Coma (mas, diferente da magia, apenas um novo grito da banshee pode despertar a vítima).

Equipamento: manto do carisma +2.

Tenebra espera que a barda insolente seja encontrada por aventureiros impetuosos e destruída. No entanto, é possível que os heróis consigam se comunicar com ela, descubram sua verdadeira história e decidam fazer algo a respeito. Uma magia Cura de Maldição pode libertar Hayasha, permitindo que sua alma deixe este mundo agradecida. Fazer isso desagrada à deusa e viola as Obrigações e Restrições da masmorra — mas é um curso de ação que heróis nobres possivelmente vão escolher.

Destruindo a banshee ou libertando-a, os aventureiros podem ficar com seu Manto do Carisma. Livre da maldição, a banshee revela a localização de um compartimento secreto ao lado da cama, contendo seu tesouro. Encontrar o compartimento sem sua ajuda requer um teste de H–3 (apenas personagens com Investigação, Crime ou alguma Especialização de procurar passagens secretas). O tesouro é formado por 8.000 Tibares em ouro, diversas jóias no valor de 1.713 Tibares de ouro e uma *Garrafa de Ar*.

Novos Itens Mágicos

Garrafa de Ar

Esta garrafa mágica contêm, em seu interior, uma certa quantidade de ar, renovado contínuamente. Quando seu usuário esta em um lugar onde não pode respirar (como dentro d'água ou em um lugar com ar envenenado) ele pode utilizar o ar da garrafa para respirar. Várias pessoas podem utilizar a garrafa (mas não ao mesmo tempo). Entretanto ela não permite respirar normalmente nesses lugares: o usuário deve usar uma rodada para obter o ar da garrafa e, após, prender sua respiração.

Preço: T$ 5.000.

Manto do Carisma

Este manto mágico faz com que as pessoas olhem o usuário como uma pessoa mais carismática. Aquele que usa este manto recebe um bônus de +1 em todos os testes que envolvam tratar com outras pessoas (como testes de Manipulação, Artes e similares).

Algumas variações do manto oferecem um bônus de +2.

Preço: de acordo com o bônus: T$ 500 (+1) e T$ 800 (+2).

3) O Mago Fantasma

Em vida, Verrkash foi um necromante ambicioso e devoto de Tenebra. Ele sonhava tornar-se um lich e assim servir para sempre aos desígnios da deusa, atravessando os séculos enquanto aprendia mais e mais sobre magia. No entanto, o mago morreu sem alcançar esse objetivo — retornando como um fantasma atormentado. Orgulhosa, a Deusa das Trevas cedeu ao mago um lugar nesta masmorra onde poderia levar avante suas pesquisas, e ao mesmo tempo deter eventuais aventureiros que chegassem aqui.

Este aposento e as áreas vizinhas lembram um templo cavernoso, com algumas tochas de Luz (Focus 5) bruxuleando como velas e permitindo usar visão normal. O lugar é tomado por estantes e baús abarrotados de livros e rolos de pergaminhos, os quais Verrkash vem tentando decifrar ao longo dos séculos. Na verdade, nenhum destes tomos ou pergaminhos oferece qualquer conhecimento arcano verdadeiro — a maior parte contém apenas garatujas sem sentido! Isso não faz diferença, pois um mago-fantasma perde sua capacidade de aprender a lançar magias; Verrkash apenas recebeu de Tenebra a doce ilusão de que seus estudos ainda avançam.

O mago-fantasma é atraído por energias místicas. Faminto, ele ataca conjuradores ou aventureiros portando itens mágicos.

Verrkash: F0, H5, R5, A3, PdF0; 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Devoção (obter poder mágico), Imortal, Invulnerabilidade (magia e armas mágicas), Invisibilidade, Levitação, Perícia Manipulação.

Especial: seu toque exige um personagem conjurador um teste de Resistência ou o mago-fantasma drena 1 ponto de Focus permanentemente. Também pode drenar magia de itens mágicos (mas o usuário tem direito a um teste de Habilidade para evitar). Itens que o toquem também sofrem esse efeito. A única forma de realmente matá-lo é com Cancelamento de Magia, que causa 1 ponto de dano por Focus do usuário.

4) O Campeão das Trevas

Esta vasta câmara é iluminada por tochas de Luz mágica (Focus 5), que oferecem uma visão impressionante: as paredes são formadas por incontáveis estátuas de Tenebra, entrelaçadas de formas diversas. Algumas em abraços afetuosos, outras engalfinhadas em luta, e outras trocando beijos ardentes. Algumas gargalham torturando a si mesmas como vítimas, outras choram enquanto são consoladas por terceiras. Uma única pessoa vivendo todas as situações e emoções possíveis. Um teste de H–2 (personagens com Artes, Crime ou a Especialização Avaliação fazem apenas um teste de Habilidade) basta para concluir que um escultor não poderia produzir um mural assim sem ajuda de menos de cinqüenta anos.

O escultos está aqui, bem diante dos aventureiros. Um anão.

Em vida, séculos atrás, Ravarimm foi um guerreiro e um escultor apaixonado pela Deusa das Trevas. Sua habilidade com o martelo era admirável, tanto para esculpir a rocha em formas perfeitas, quanto para golpear os inimigos dos anões. Ao longo da vida, recorreu até mesmo ao aprendizado de magia arcana para aperfeiçoar sua arte e talento em combate — um fato que escandalizou sua família e amigos, levando à sua expulsão do reino de Doherimm.

Vivendo como um andarilho, certa noite Ravarimm recebeu a surpreendente visita do avatar de Tenebra. Convidado para ser o Guardião de sua masmorra, aceitou sem pestanejar. Recebeu da deusa um "presente" — a maldição do vampirismo, que faria dele um adversário muito mais poderoso, além de imortal. Desde então o anão vampiro vem homenageando sua amada Senhora das Trevas, esculpindo não apenas as peças desta câmara, mas também centenas de outras: TODAS as estátuas encontradas na masmorra são obra dele.

Ravarimm é um artista apaixonado, mas também um guerreiro feroz e um conjurador arcano competente. O anão normalmente não usa magia para atacar, apenas para se proteger — ele prefere lutar com seu Machado de Arremesso Anão. Antes do combate, prepara-se com Desvio de Disparos, Imagem Turva, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento (Fogo 4) e um Terreno Escorregadio de Neo na entrada da câmara.

Ravarimm: F4 (Corte), H3, R4, A4, PdF4 (Corte); 24 PVs, 24 PMs.

Kit: Mago.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Ataque Especial, Retornável), Ataque Especial, PVs Extras x2, PMs Extras, Perícia Artes, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Infravisão), Vampiro (Dependência de sangue, vulnerabilidade à luz do sol; Formas Alternativas, Forma de Névoa, Invulnerabilidade, Telepatia, Vulnerabilidade a água).

Formas Alternativas: Diferente dos outros vampiros, Rarvarimm pode assumir a forma de um carcaju (F3, H2, R3, A0, PdF0, Fúria) ou morcego gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Levitação, Radar).

Focus: Água 3, Ar 4, Fogo 4, Luz 1, Terra 1, Trevas 5. *Magias Conhecidas:* Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Imagem Turva, Lança Infalível de Talude, Mágica Silenciosa de Talude, Proteção Contra o Elemento, Proteção Mágica, Roubo de Vida, Terreno Escorregadio de Neo.

Equipamento: Anel de proteção (FD+1), Braçadeiras de Armadura (A+2, já incluído), Machado de Arremesso Anão (funciona como uma Arma Especial Retornável mas pode ser ser usada tanto com Força quanto Poder de Fogo; seu Ataque Especial apenas pode ser usado com Força), Varinha com Enxame de Relâmpagos (20 PMs), Varinha com Cura para os Mortos (25 PMs).

Mesmo com sua habilidade de Forma de Névoa, Ravarimm não abandona a luta e combate até a morte pela glória de sua amada. Ele fica especialmente furioso com aventureiros que tenham danificado suas estátuas, concentrando neles seus ataques com o martelo ou com suas varinhas.

Apenas com a destruição de Ravarimm o círculo mágico no centro desta câmara é ativado.

Parte 8

O DESAFIO DE AZGHER

Esta masmorra pertence a Azgher, o Deus-Sol, senhor dos povos do deserto.

A primeira coisa que os aventureiros percebem quando passam pelo portal é que estão pisando sobre areia. Na masmorra inteira o chão é feito de areia macia e morna, como nos desertos. As paredes de pedra lisa têm o mesmo tom amarelo-areia, coloridas com desenhos que contam histórias. Um teste de Habilidade (H+2 para quem tiver Clericato, Ciência ou alguma Especialização sobre religião) revela que são hieróglifos, descrevendo rituais e fatos importantes envolvendo Azgher — a figura do Olho-que-Tudo-Vê é muito frequente em meio aos desenhos. A maior parte fala de sua antiga batalha contra a Deusa das Trevas, quando tentaram decidir quem teria o domínio sobre Arton. Como a luta terminou empatada, o mundo experimenta períodos iguais de dia e noite.

As paredes são altas e lisas, e não se consegue ver o teto: uma luz intensa e ofuscante vem do alvo, tornando muito difícil olhar para cima. Tem o mesmo efeito da luz do sol, mas é ainda mais intensa. Criaturas que sejam vulneráveis à Luz e/ou luz do sol ou que tenham alguma forma de visão no escuro (sem incluir Infravisão) ficam ofuscadas, sofrendo um redutor de H–1 para todos os testes. Magias de Escuridão não funcionam aqui.

Apesar da luz forte, a temperatura é normal. O toque do sol é gentil, apenas aquecendo suavemente a pele, enquanto uma brisa ocasional sopra pelos corredores trazendo o frescor de um oásis. A areia macia oferece um bônus de +1 em testes para andar silenciosamente, mas a luz forte e a ausência total de sombras impõem um redutor de –4 em testes para se esconder (note que ambos os testes são feitos com a mesma Especialização).

Os corredores parecem despojados, mas as câmaras são suntuosas, repletas de grandes estátuas. Representam crocodilos, gatos, esfinges, lamias, escaravelhos, e certas criaturas com corpos humanos e cabeças de animais. Um teste de H–1 (apenas personagens com Clericato, Ciência ou alguma Especialização sobre religião) identifica estes seres como antigos deuses menores que serviam a Azgher em tempos remotos, e que hoje podem ser encontrados apenas no reino de Solaris. As estátuas maiores são de pedra, e as menores parecem feitas de ouro puro!

Obrigações e Restrições: o ouro, brilhante como o sol, é considerado sagrado pelos servos de Azgher. Todo o ouro veio de Azgher, e deve retornar a Azgher. Os aventureiros recebem a Premiação Completa se deixarem nesta masmorra todo e qualquer objeto de ouro que estejam carregando consigo, além — é claro — de não tentarem levar nenhuma das muitas peças de ouro aqui presentes.

Encontros Aleatórios

Azgher aprisionou aqui numerosos monstros do deserto, como castigo por seus crimes. Esfinges, lamias e mesmo alguns efreets infestam o lugar, constantemente lutando uns contra os outros pelo domínio da masmorra — estas criaturas egoístas não confiam em ninguém, e por isso não cooperam entre si. Sua guerra vem se arrastando por séculos: os monstros destruídos são logo ressuscitados ou substituídos pelo Deus-Sol.

Uma grande quantidade de múmias também patrulha os corredores. Algumas foram trazidas de pontos remotos do deserto, mas outras surgiram aqui mesmo: qualquer criatura humanóide que morra nesta masmorra é logo levada pelas múmias para câmaras especiais, onde a vítima é embalsamada e — algumas décadas mais tarde — retorna como outra múmia. As múmias não obedecem aos demais monstros, mas também não os atacam.

Quando confrontados com aventureiros, os habitantes da masmorra reagem de acordo com a ocasião. Muitos vão atacá-los para roubar seus tesouros mágicos, e talvez assim conseguir alguma vantagem sobre seus rivais. Outros, mais paranóicos, pensam que os heróis são aliados de seus rivais. E os mais inteligentes tentam negociar, oferecendo informações ou serviços (como curas ou magias) em troca de apoio contra seus inimigos. Ninguém, entretanto, aceitará lutar contra o Guardião.

Para cada meia hora de permanência dos aventureiros na masmorra, o Mestre rola 1d. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-5) 1d+1 dragonnes. F5, H3, R4, A3, PdF0, Levitação, Faro Aguçado.

6-7) 1 andro-esfinge. F4, H3, R4, A4, PdF0, Levitação, Perícia Idiomas, Água 3, Ar 2, Fogo 3, Luz 4 — pode conjurar magias que tenham Clericato como exigência.

8-9) 1d–2 hieraco-esfinges. F4, H4, R3, A3, PdF0, Levitação.

10-12) 1d–2 gino-esfinges. F2, H4, R4, A4, PdF0, Levitação, Perícia Idiomas; pode conjurar Cancelamento de Magia, Detecção de Magia e Sentidos Especiais — apenas Ver o Invisível — três vezes por dia cada sem gastar PMs.

13) 1d escorpiões imensos. F5, H1, R4, A3, PdF0.

14-15) 1d–2 lamias. F2, H3, R2, A2, PdF0, Centauro.

16-18) 1d–1 múmias (11 pontos). F3, H4, R4, A5, PdF0, Invulnerabilidade a tudo exceto magia, armas mágicas e fogo, Maldição, Vulnerabilidade a fogo.

19-20) 1d–2 escorpiões colossais. F7, H1, R6, A2, PdF0.

21-22) 1 elemental da areia. F4, H6, R3, A4, PdF4.

23-24) 1 efreet. F4, H3, R4, A4, PdF4 fogo, Fogo 10, outros 8, exceto Água, Imortal, Invulnerabilidade a tudo exceto magia e armas mágicas, Levitação, Telepatia.

Novas Criaturas

Dragonne

F2-4, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0, Levitação, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados)

Dragonnes são monstros que combinam características de leões com dragões de bronze. Eles tem o tamanho de um leão gigante mas também um par de asas e recoberto com escamas

grossas, ambos cor de bronze. Sua juba também é mais densa e áspera. Dragonnes são capazes de falar o mesmo idioma dos dragões. Entretanto eles não tem muita inteligência.

Apesar do que conta o conhecimento popular, dragonnes quase nunca atacam humanos e semi-humanos, a menos que ameacem seu território. É mais comum que ataquem rebanhos de animais, como ovelhas e cabritos, para se alimentar

Um dragonne pode rugir a cada 1d–2 rodadas. Todas as criaturas (exceto dragonnes) a até 40m devem obter sucesso em um teste de Resistência ou ficam amedrontadas e enfraquecidas (recebem uma penalidade de F-1) durante 2d rodadas. Além disso as criaturas com R3 ou menos a até 10m devem fazer um outro teste para evitar ficarem surdas por 2d rodadas. Em combate eles usar sua mordida (F+H+1d) e duas garras (F+H+1d–1).

Os dragonnes não existem em Arton como criaturas nativas, são encontrados apenas nos Reinos dos Deuses. Eles preferem lugares de clima quente, especialmente desertos, colinas e subterrâneos.

Elemental da Areia

F2-4, H4-6, R2-3, A4-5, PdF4-5, Ataque Especial (F)

Em algumas ocasiões, em vez de uma brisa agradável, os aventureiros podem ser recebidos por uma tempestade de areia. Este não é um fenômeno natural, e sim o ataque de uma criatura furiosa — um elemental da areia.

Esta criatura é na verdade um elemental do ar, que foi ligado magicamente à areia, formando um tipo de elemental composto. Como ar e terra são elementos opostos (a areia é considerada como terra para fins "elementais"), essa combinação tornou a criatura irremediavelmente insana e agreciva. O elemental da areia ataca qualquer ser vivo que encontra.

Elementais da areia recebem os benefícios da magia Corpo Elemental conjurada com Ar e Terra (mesmo sendo Caminhos opostos — isso o torna vulnerável APENAS a magia, armas e ataques mágicos). Uma vez a cada 1d rodadas o elemental pode criar um cone que funciona como um sopro de dragão (manobra Ataque Múltiplo com PdF, mas não pode atingir duas vezes o mesmo alvo).

Uma vez ao dia ele também pode criar uma tempestade de areia que pode durar até 8 rodadas e afeta uma área de 12m. Todos dentro dessa área devem fazer um teste de Habilidade (ou H+2 para personagens com Visão Aguçada) para serem capazes de enxergar outras criaturas dentro da área, e qualquer conjurador deve fazer um teste de Habilidade (com penalidade igual à metade do Focus) para ser capaz de usar magia. Além disso, todos dentro da área são atacados pelo sopro.

Hieraco-Esfinges

F3-4, H3-4, R2-3, A2-3, PdF0, Levitação

Em Arton as andro-esfinges (esfinges masculinas) tem forma de leão com cabeça humana, enquanto as gino-esfinges (esfinges femininas) tem forma humanóide com olhos de leoa. As hieraco-esfinges são um outro tipo de esfinge encontrada nos desertos artonianos, mas ainda pouco conhecida.

As hieraco-esfinges são a contra-parte maligna das esfinges. São todos machos com corpo de leão e cabeça de falcão ou gavião. Estão constantemente em busca de gino-esfinges para se reproduzir, mas também costumam causar mau a seres que cruzem seu caminho.

Hieraco-esfinges não são muito inteligentes e não podem usar magia. Atacam com uma mordida (F+H+1d) e duas garras (F+H+1d–1). Sob a luz do sol eles recebem os benefícios de Visão Aguçada (de Sentidos Especiais).

1) A Praga dos Besouros

Besouros dourados parecidos com escaravelhos aparecem com frequência na decoração desta masmorra. No entanto, alguns aposentos e câmaras parecem abrigar milhares e milhares deles, forrando grandes extensões das paredes. São enxames de besouros-guardiões, e estão vivos.

Os besouros-guardiões são também conhecidos em Arton como besouros-de-Azgher. Estes insetos de carapaça dourada e grandes pinças têm a habilidade de ficar imóveis, disfarçados como jóias, podendo permanecer em estado de hibernação por séculos. Os besouros despertam quando qualquer ser vivo se aproxima a até 9m, formando um enxame rapidamente e atacando em 1d–2 rodadas.

Mesmo sendo compostos por milhares de insetos minúsculos, o enxame é tratado como uma única criatura com algumas qualidades especiais. Suas Características representam todos os insetos que compõem o enxame e sua coesão: quando reduzido a 0 PVs, o enxame se dispersa.

O enxame não sofre dano por ataques com armas de qualquer tipo, normais ou mágicas. O enxame não faz nenhuma jogada de ataque, apenas precisa ocupar o mesmo espaço da vítima. Durante cada rodada em que a(s) vítima(s) permanece(m) no mesmo espaço do enxame, sofre(m) 2d pontos de dano.

Uma vítima sendo atacada precisa fazer um teste de Habilidade por rodada para manter ou lançar magias. A vítima também precisa fazer um teste de R+1 ou ficará enjoada durante 1d–2 rodadas. Criaturas enjoadas não consegue atacar, conjurar magias, se concentrar nem fazer qualquer ação que exija atenção (incluindo usar todas as Vantagens ou manobras que consome PMs), podem apenas movimentar-se.

Este enxame ocupa uma área de 3m por 3m, pode sentir a presença de qualquer coisa em contato com o solo a uma distância de 9m e pode enxergar no escuro com 18m de alcance.

Fogo assusta os insetos, ajudando a dispersar o anxame. Uma tocha acesa (ou qualquer outra fonte de fogo) pode ser utilizada como arma para atacar o enxame.

Enxame de Azgher: F0, H3, R5, A1, PdF0; 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Invulnerabilidade (tudo, exceto explosão e fogo).

2) O Jardim de Estátuas

Este aposento lembra um grande pátio, banhado pelo mesmo sol que incide sobre as outras salas. No entanto, o lugar contém dezenas de estátuas. Todas parecem ser em tamanho natural, e feitas de ouro.

As estátuas representam criaturas e aventureiros de raças variadas, e basta um teste de H–1 (H+1 para personagens com Visão Aguçada, Arcano ou Ciências Proibidas) para notar que

não são esculturas. Heróis experientes logo deduzem que eram criaturas vivas, transmutadas por algum poder maligno. A presença de muitos animais e criaturas fantásticas parece indicar que eram companheiros, montarias, familiares ou criaturas conjuradas. Testes de H–1 (H+1 para personagens com Arcano ou Ciências Proibidas) permitem identificar várias espécies: um leão gigante, um sátiro, um pégaso, uma coruja gigante, um imenso touro...

Um touro. Parece feito de ouro como os demais, e está imóvel como os demais. No entanto, esta fera está viva — de tocaia, esperando pelo melhor momento para atacar os aventureiros. Apenas com um teste de H–2 (apenas personagens com Visão Aguçada) pode-se notar sua presença antes do ataque.

As estátuas são vítimas do Górgon de Azgher, o monstro que habita este salão. Diferente dos górgons comuns, que podem transformar suas vítimas em pedra, a criatura escolhida por Azgher tem a habilidade de transmutar suas vítimas em ouro.

O Górgon de Azgher é similar a um touro ou búfalo monstruoso, com sete metros de comprimento, chifres longos e escamas metálicas revestindo o corpo. Ele ataca quaisquer invasores que entrem nesta câmara, mas não persegue fugitivos pelos corredores (que ele considera apertados).

Górgon de Azgher: F5, H1, R4, A5, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial (F), Regeneração.

Especial: Ataca com os chifres (F+H+1d+1) e seu Ataque Especial é uma carga (F+H+1d+3). Qualquer criatura a até 3m de distância deve fazer um teste de R-1 ou é transformada em estátua de bronze (para todos os efeitos, considere a criatura como estando petrificada, como na magia Petrificação).

3) O Guardião do Sol

Esta vasta câmara parece ser a fonte da brisa refrescante que sopra por todo o complexo. Em vez de areia, ela é ocupada por um luxuriante oásis, com palmiras à volta de um lago pacato. Um grande bando de ratos-do-deserto — pequenos roedores de longas pernas, que saltam como cangurus — vive aqui. Tímidos, eles fogem para suas tocas assim que os aventureiros entram.

A água do lago é revigorante, cristalina, com os mesmos efeitos de água benta (podendo ser recolhida e armazenada por aventureiros que tenham meios para isso). No centro do lago está uma ilhota, contendo o símbolo que marca o local do portal. Ele brilha com linhas douradas, mas ainda está inativo.

Um grupo de 1d+1 jovens mulheres repousa à margem do círculo. Elas vestem jóias feitas de ouro, e trazem os rostos cobertos com véus. Olham para os visitantes com interesse, sorrindo com os olhos, mas não dizem nada.

Súbito, uma voz poderosa e bem-humorada desce dos céus:

— *Bem vindos, campeões de Valkaria! Eu sou Al-khab, e os saúdo em nome do Deus-Sol! Sejam meus convidados! Aceitem minha hospitalidade, recebam os cuidados de minhas esposas! Então, quando estiverem prontos, lutaremos!*

O oásis serve de covil para o Guardião. Ele pode responder algumas perguntas simples, mas não revela ainda sua verdadeira identidade — permanece em algum ponto no alto da sala, protegido pela luz cegante (mesmo magias não podem discerni-lo agora). Suas "esposas" são servas de Azgher (humanas, clérigas de Azgher), instruídas para usar Cura Mágica sobre os aventureiros. Elas não oferecem nenhuma informação útil, nem revelam a verdadeira natureza de seu mestre; apenas dizem coisas triviais e servem pratos à base de frutas secas.

Este Guardião é um adversário honrado e generoso. Nõa luta contra heróis cansados ou feridos, e também permite que todos façam preparativos — lançando magias de proteção e coisas assim. Ele próprio também fará o mesmo. Apenas quando acredita que é hora, ou quando os próprios heróis declaram estar prontos, ele desce e exibe sua forma majestosa.

Al-khab é um magnífico couatl-sol, uma das serpentes emplumadas que originalmente comandou as forças de Azgher na guerra contra Tenebra. Por seus inestimáveis serviços, esta criatura de grande poder e inteligência foi honrada com a missão de proteger esta masmorra.

Quando a luta começar, as esposas de Al-khab procuram ficar em local seguro. Qualquer ataque contra elas imediatamente enfurece a criatura, que lutará até a morte para protegê-las.

Al-khab: F6, H4, R5, A5, PdF3 (luz); 35 PVs, 35 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Invulnerabilidade (Luz), Levitação, PVs Extras, PMs Extras, Regeneração, Resistência à Magia, Telepatia, Códigos de Honra (Combate, Honestidade).

Focus: Água 3, Ar 3, Fogo 7, Luz 7, Terra 7, Trevas 1. *Magias Conhecidas:* Armadura Extra (a Calor/Fogo, Frio/Gelo e Relâmpago/Elétrico), Desvio de Disparos, Invisibilidade, Proteção Mágica, Teleportação Planar, Transformação em Outro.

Especial: sua mordida contém veneno, que exige do alvo um teste de R-1 ou provoca a perda de 2 pontos de Força temporariamente. Também pode realizar ataque de constrição —

enrola-se na vítima, que é considerada Indefesa. Tem os mesmos Poderes Garantidos dos clérigos de Azgher.

Al-khab estará sob efeito de Armadura Extra (a fogo, frio e eletricidade), Desvio de Disparos e Proteção Mágica (com Terra 7). Ele prefere lutar sobrevoando seus adversários e atacando à distância com magias. Se os heróis puderem voar ou atacar à distância com sucesso, ele entrará em combate corpo-a-corpo, atacando os mais fortes com sua mordida venenosa.

Ao contrário da maioria dos outros Guardiões, Al-khab não precisa ser destruído para a conclusão do desafio. Se ficar Perto da Morte ele anuncia sua derrota (continuar a atacá-lo depois disso também viola as Obrigações e Restrições da masmorra, e faz com que a criatura lute até a morte). Se os heróis aceitam sua rendição, a criatura gargalha cordial:

— *Bravo, amigos! Fui derrotado, a vitória lhes pertence! A Deusa da Ambição escolheu campeões valorosos! Façam sua oferenda, sigam para o próximo desafio, e que a sorte de Azgher os acompanhe!*

O Guardião espera que os aventureiros deixem aqui qualquer ouro que estejam carregando, recebendo assim a Premiação Completa — mas não tentará detê-los se recusarem. O portal está ativo, pronto para levar até a masmorra seguinte.

Parte 9

O DESAFIO DE TAURON

Tauron, o Deus da Força, é o patrono desta masmorra. Para esta implacável divindade, força e coragem são a justa medida do valor de um indivíduo. O mundo pertence aos fortes por direito. Os fracos existem para reconhecer seu lugar como servos e respeitar os mais fortes.

Assim que são transportados, os Libertadores aparecem em uma câmara iluminada por numerosas tochas de chama mágica. O chão, curiosamente, é revestido de grama — fazendo com que o lugar inteiro cheire como uma planície selvagem. Paredes e colunas brancas contrastam com tapeçarias de cores vivas, que contam histórias de grandes guerras e torneios. Quase todas envolvem minotauros, mas membros de outras raças também podem ser vistos como protagonistas das histórias. Entender tais histórias exige um teste de Habilidade (ou H+2 para personagens com Clericato ou alguma Especialização que envolva religião).

Sendo Tauron um deus minotauro, sua masmorra — assim como as cidades e reinos habitados por esta raça — lembra um labirinto. Inúmeros corredores levam a parte alguma, e passagens secretas são freqüentes. Portanto, a masmorra não pode ser percorrida ou mapeada de formas normais.

Para cada meia hora de caminhada, os Libertadores fazem um teste de H–3 (ou Habilidade, para aqueles que tiverem Sobrevivência). Em caso de falha, não conseguem chegar a parte alguma e continuam vagando, correndo o risco de encontrar monstros errantes. Em caso de sucesso, os personagens chegam a "algum lugar". O Mestre escolhe o lugar encontrado, ou rola 2d na seguinte tabela:

2-8) Desafios da Força.

9-10) Coração da Serpente.

11-12) Arena do Guardião.

Personagens que tenham Lógica Labiríntica (um talento regional para minotauros e nativos do reino de Tapista: veja na revista Tormenta 16 ou **Tormenta 3D&T**) recebem um bônus de +2 em seus testes de Habilidade. Os próprios habitantes do labirinto são familiares a seus corredores, e nunca se perdem.

Obrigações e Restrições: os minotauros acreditam que atacar à distância é um ato covarde, indigno de verdadeiros campeões. Para receber a Premiação Completa, os aventureiros não podem usar armas de arremesso ou projéteis, nem qualquer magia ou ataque especial à distância (ou seja, não podem usar PdF). Magias que exigem toque e a magia Ao Alcance da Mão são permitidas.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Tauron é habitada quase totalmente por minotauros de Arton — uma raça guerreira, orgulhosa e mais civilizada que os minotauros normalmente encontrados em mundos mágicos. Representantes de outras raças, como humanos e anões, também marcam presença. Todos estão aqui envolvidos em uma secular competição pela liberdade.

Na verdade, apesar do aspecto agradável, o lugar não passa de uma grande prisão. Guerreiros desonrados, devotos traidores, trapaceiros, perdedores de torneios... ao longo dos séculos, foram todos castigados com a permanência aqui. O mesmo aconteceu com vários criminosos que cometeram delitos contra a raça dos minotauros, ou criaturas que por qualquer motivo desagradaram ao orgulhoso deus. Neste lugar eles têm uma chance de redenção aos olhos de Tauron, demonstrando força e coragem.

Os habitantes da masmorra passam a maior parte do tempo em combates e competições, buscando vitórias que agradem ao Deus da Força. Eles lutam entre si, ou contra as numerosas feras de arena presentes em certas câmaras — todas confinadas por magia, impossibilitadas de sair. Prisioneiros malignos em geral tentam matar seus oponentes, enquanto os bondosos tentam apenas derrotá-los. Todos consideram a chegada dos Libertadores uma excelente chance de impressionar Tauron e receber a libertação tão sonhada, mas quase nenhum deles lutará até a morte.

Feras de arena estão sempre confinadas (veja adiante, na área 1), e não aparecem em Encontros Aleatórios. Apenas NPCs podem ser encontrados vagando pelos corredores, em busca de vitória sobre os Libertadores. Role 1d para cada meia hora de permanência. Um resultado 1 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-8) 1d+4 guerreiros minotauros (12 pontos). F4, H2, R3, A4, PdF0, Kit: Guerreiro Comum, Minotauro.

9-13) 1d+4 bárbaros minotauros (12 pontos). F4, H2, R3, A4, PdF0, Kit: Bárbaro, Minotauro, Fúria.

14-15) 1d+2 bárbaros humanos (11 pontos). F2, H3, R3, A2, PdF1, Kit: Bárbaro, Sobrevivência).

16-17) 1d+2 guerreiros humanos (11 pontos). F2, H3, R3, A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum.

18-19) 1d+2 bárbaros anões (11 pontos). F2, H3, R3, A2, PdF1, Kit: Bárbaro, Anão, Sobrevivência.

20-21) 1d+1 guerreiros anões (12 pontos). F2, H3, R3,

A2, PdF1, Kit: Guerreiro Comum).

22-24) 1d+1 NPCs de 12 pontos (raça e kit à escolha do Mestre).

1) Desafios da Força

Cada uma destas câmaras serve como cativeiro para uma fera perigosa — uma besta de arena, em geral do tipo empregado em anfiteatros como adversários para gladiadores. As feras estão magicamente presas, impedidas de passar pelas portas. Os aventureiros, assom como os habitantes da masmorra, podem entrar e sair livremente.

Quando derrotados, estes monstros mágicos desaparecem e deixam algum tipo de tesouro para o vitorioso — quase sempre na forma de armas ou armaduras mágicas. Assim, lutando contra as feras seguidas vezes, os prisioneiros conquistam poder e experiência suficientes para aumentar suas chances de satisfazer Tauron. Uma fera destruída será substituída por outra em uma hora.

As feras são todas adultas e poderosas. Todas terão as Características máximas possíveis para sua espécie (de acordo com sua descrição no **Manual dos Monstros**). Algumas podem até ter Características a cima dessa média.

Role 3d na seguinte tabela para determinar que tipo de monstro ocupa cada câmara:

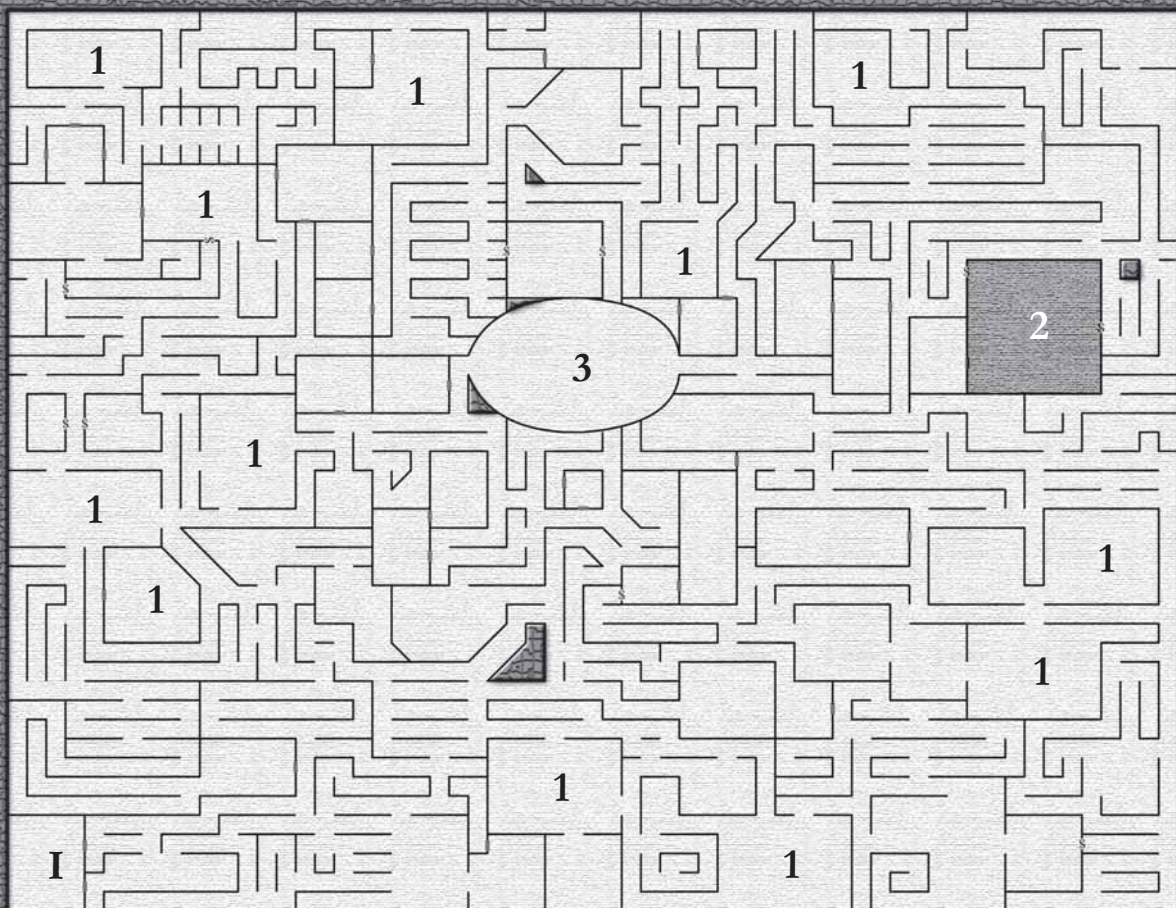
3-4) 1d+2 minotauros selvagens (F5, H2, R5, A2, PdF0, Ataque Especial F, Faro Aguçado).

5-6) 1d+4 leões gigantes (F5, H1, R5, A0, PdF0, Faro Aguçado).

7-8) 1d–2 mantícoras (F5, H5, R4, A3, PdF0, Faro Ataque Múltiplo, Aguçado, Levitação).

9-10) 1d–2 quimeras (F5, H3, R5, A4, PdF6, Ataque Múltiplo, Faro Aguçado, Levitação, Tiro Múltiplo — para o sopro; não pode acertar duas vezes o mesmo alvo).

11-12) 1d–2 gigantes do fogo (F6 fogo e corte, H1, R5, A4, PdF5 contusão, Ataque Especial F, Invulnerabilidade a fogo, Vulnerabilidade a frio/gelo).

13-14) 1 golem de pedra (F5, H2, R5, A6, PdF0, Construto, Invulnerabilidade a todas as magias exceto Terra).

15-16) 1 verme púrpura (F6, H1, R5, A5, PdF0).

17-18) 1d–2 wyverns (F5, H5, R4, A4, PdF0/3, Faro Aguçado, Levitação; pode ter ferrão venenoso ou sopro de chamas).

Novas Criaturas

Verme Púrpura

F5-6, H0-1, R4-5, A3-5, PdF0

Este verme gigantesco alimenta-se de qualquer material orgânico que possa encontrar. Quando adultos eles podem chegar a um metro e meio de diâmetro e 24m de comprimento. Tem uma imensa boca repleta de dentes, um ferrão venenoso na cauda e o corpo de coloração púrpura, que dá nome ao monstro. São encontrados principalmente nas Montanhas Sanguinárias.

O verme pode atacar com sua mordida (F+H+1d) e seu ferrão (F+H+1d–2). O ferrão exige do alvo um teste de Resistência ou provoca a perda de 1 ponto de Força temporariamente. Mas a habilidade mais temida do verme é sua capacidade de engolir uma criatura do tamanho de um ogre ou inferior. Para isso ele deve acertar seu ataque e não causar dano. A vítima tem direito a um teste de F-3 para livrar-se, e se não conseguir será engolida. Mesmo que consiga a criatura estará presa na boca do monstro, e será considerada Indefesa, até conseguir livrar-se (o que exige uma disputa de Força entre a vítima e o verme). Criaturas engolidas sofrem 2d+6 pontos de dano por rodada devido ao esmagamento e os ácidos digestivos do monstro, mas pode tentar abrir seu caminho de volta atacando o monstro por dentro — e poderá livrar-se se causar 10 pontos de dano ou mais ao monstro. Esse dano não é descontado de seus PVs reais.

Um verme púrpura pode sentir a presença de qualquer criatura em contato com o solo a uma distância de 18m.

2) O Coração da Serpente

Acessível apenas por passagens secretas, esta misteriosa câmara difere totalmente do resto da masmorra. Todo o interior do aposento está em chamas, provocando 1d+2 pontos de dano por fogo em qualquer criatura desprotegida.

Na parte central, um tesouro impressionante — formado por peças de ouro e jóias — brilha à luz das labaredas. E sobre o tesouro, enrodilhada languidamente, está uma criatura com torso feminino, cabeça e cauda de serpente. A chegada de invasores faz com que o monstro prontamente apanhe sua espada de fogo e assuma posição de combate.

Esta criatura parece familiar a personagens bem-sucedidos em um teste de H–2 (ou apenas Habilidade se tiver Clericato ou alguma Especialização que envolva conhecimento religioso). Ela lembra a Grande Serpente, uma divindade menor cultuada por certos povos bárbaros e sauróides — e que durante muito tempo foi confundida com o verdadeiro Deus da Força.

Talvez esta seja a verdadeira Serpente, aprisionada aqui por tentar usurpar o título de Tauron; ou talvez seja apenas um exemplar do monstro flamejante que originoi a sua lenda. De qualquer forma, a criatura é temida por todos os outros habitantes da masmorra, que evitam este lugar a todo custo — mesmo com a promessa de tesouros mágicos para quem derrotá-la.

Divina Serpente: F6 (Fogo), H4, R5, A3, PdF4 (Fogo); 55 PVs, 35 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Especial (F), Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas e Calor/Fogo natural ou mágico), PVs Extras x2, PMs Extras, Perícias Manipulação e Sobrevivência, Resistência à Magia, Telepatia, Vulnerabilidade (Frio/Gelo mágico).

Focus: Fogo 7. *Magias Conhecidas:* Afetar Fogueira, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Detecção de Magia, Explosão, Invocação do Elemental, Poder Telepático, Proteção Mágica, Proteção Contra o Elemento.

Equipamento: Carrega apenas uma cimitarra mágica encantada com Aumento de Dano 3 (Fogo).

Especial: imune a venenos, Sono, Paralisia, acertos críticos e dano à Características. Seu corpo esta sempre envolto em chamas, e o simples toque de sua pele provoca 2d pontos de dano (ela pode suprimir essa habilidade livremente). Pode realizar ataque de constrição (a vítima é considerada Indefesa e sofre os efeitos de seu corpo flamejante) bastando acertar um ataque contra seu alvo, mas sem causar dano (apenas o dano de seu corpo em chamas).

3) Arena do Guardião

O maior de todos os aposentos na masmorra lembra uma grande arena de jogos. Flâmulas se agitam ao vento. As arquibancadas estão ocupadas apenas por mulheres humanas, elfas e de outras raças — exatamente cem delas, todas ovacionando o nome de "Potentius". No centro, ao lado do círculo de Teleportação Planar, um impressionante guerreiro minotauro aguarda.

— *Eu os saúdo, Libertadores!* — ele brada, fazendo um cumprimento com o tridente, enquanto agita uma rede com a outra mão. — *Sou Potentius, o Guardião de Tauron. Vamos oferecer a meu senhor um grande espetáculo. Que os jogos comecem!*

Ao contrário dos demais habitantes da masmorra, Potentius não é um prisioneiro — e sim um orgulhoso campeão, vencedor de inúmeros torneios, e honrado com a chance de lutar contra os Libertadores de Valkaria. As cem beldades que torcem por ele são, na verdade, suas esposas: Tauron presenteou seu campeão com um generoso harém, que ele poderá manter enquanto o Labirinto de Valkaria continuar existindo. Portanto, Potentius tem uma centena de belas razões para impedir que os aventureiros avancem para o próximo desafio!

O Guardião começa o combate com um ataque de investida contra aquele que parece o adversário mais perigoso, então começa a lutar corpo-a-corpo.

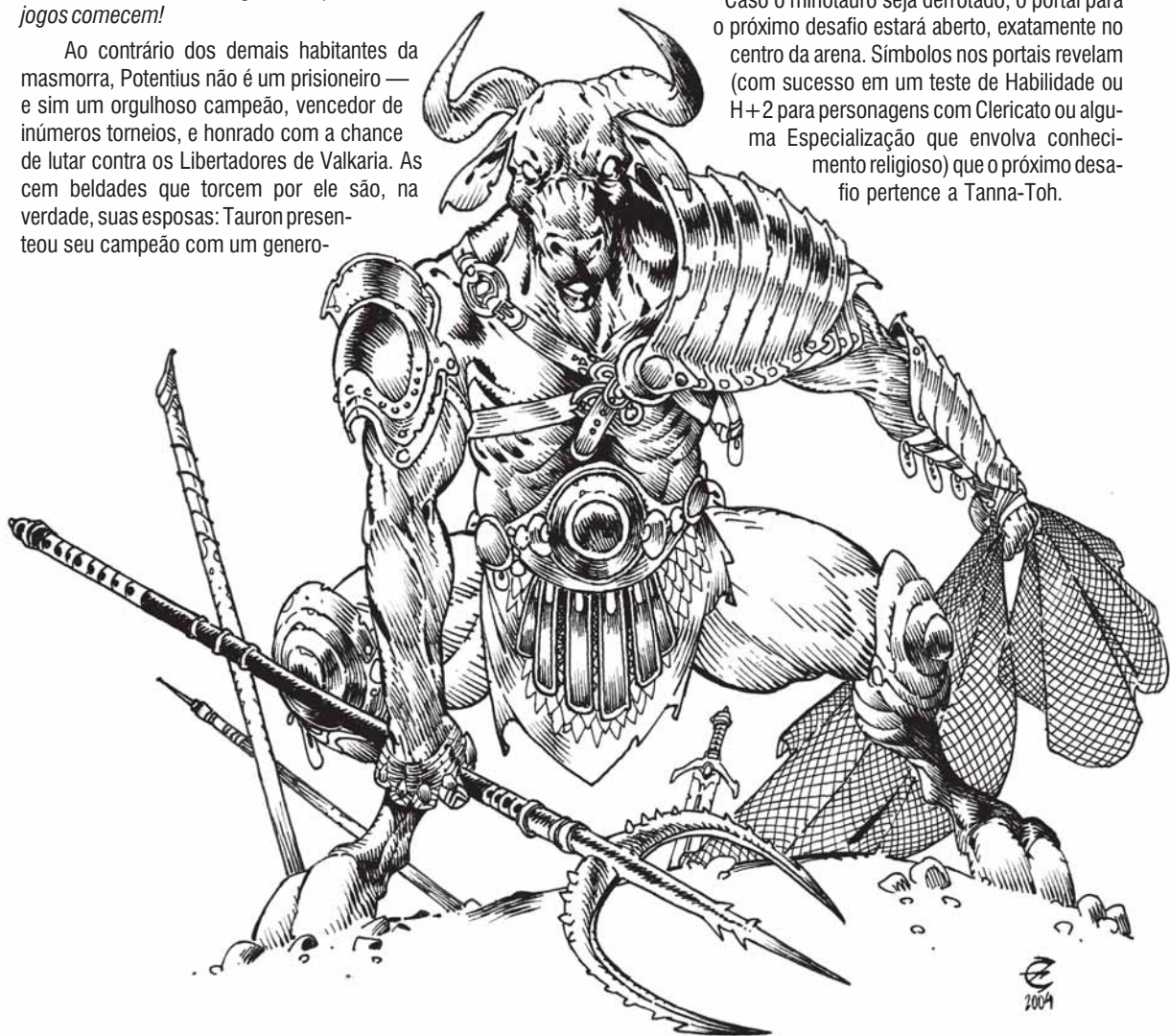
Potentius: F4 (Perfuração), H4, R5, A3, PdF3 (apenas para a rede); 35 PVs, 20 PMs.

Kit: Gladiador.

Vantagens e Desvantagens: Adaptador, Arena (masmorra de Tauron), Arma Especial, Ataque Especial (F), Minotauro, PVs Extras, Paralisia, Perícia Esportes, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

Equipamento: Arma Especial (Tridente), espada mágica (encantada com Aumento de Dano Terra 1), armadura mágica (oferece +2 em testes de Camuflagem), anel de evasão, anel de proteção (FD+1), manto do deslocamento, rede (Paralisia).

O terrível gladiador primeiro tenta imobilizar o oponente mais próximo com sua rede (Paralisia), para em seguida atacar com seu tridente (se possível, ele tentará usar uma investida).

Caso o minotauro seja derrotado, o portal para o próximo desafio estará aberto, exatamente no centro da arena. Símbolos nos portais revelam (com sucesso em um teste de Habilidade ou H+2 para personagens com Clericato ou alguma Especialização que envolva conhecimento religioso) que o próximo desafio pertence a Tanna-Toh.

Parte 10

O DESAFIO DE TANNA-TOH

Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento, é a patrona desta masmorra. Ela acredita que todo o conhecimento deve ser partilhado, jamais escondido. Por essa razão, sua masmorra é uma vasta biblioteca — um pequeno setor da Biblioteca dos Planos, a morada da deusa em seu reino.

O lugar é iluminado por tochas de chama mágica e tem o cheiro de livros novos. As paredes de todos os aposentos e corredores são revestidas com vastas estantes de livros, sobre os mais variados assuntos. Câmaras maiores abrigam salas de leitura e pesquisa, com poltronas confortáveis e escadas que levam às prateleiras mais altas. Numerosas estátuas exibem Tanna-Toh em suas formas mais conhecidas: uma anciã carregando livros e pergaminhos, ou uma linda bada.

Todos os livros aqui presentes são mágicos: seus textos mudam automaticamente para uma língua conhecida pelo leitor (mas não podem ser lidos por personagens não alfabetizados, que sejam Incultos). Quando um livro é removido da prateleira onde está, outro exatamente igual surge no lugar. O processo se repete infinitamente. Este efeito é produto de uma magia de criação de itens comuns; um livro removido desaparece após cinco horas. Tentativas de destruir os livros ainda nas prateleiras produz o mesmo resultado.

Encontrar um livro sobre um assunto específico exige um teste bem-sucedido de H+1 (ou nenhum teste se tiver Investigação) e leva pelo menos 4d minutos para cada tentativa. Estudar o livro correto durante pelo menos meia hora oferece um bônus de +1 em testes de Habilidade que envolvam conhecimento sobre aquele assunto.

Esta biblioteca contém numerosos grimórios arcanos, mas são muito difíceis de achar: um mago, feiticeiro ou outro conjurador arcano que deseje encontrar um livro com uma magia específica deve fazer um teste de Habilidade com penalidade igual ao Focus utilizado pela magia; personagens com Investigação recebem um bônus de +3. Novamente, cada tentativa consome 3d minutos.

Nota: caso um dos jogadores tenha a engenhosa idéia de procurar um livro contendo um mapa desta masmorra, poderá encontrá-lo com um teste bem-sucedido de Habilidade, embora a dificuldade seja alta (penalidade de –2 se tiver Investigação, caso não tenha será impossível). Poderá também encontrar mapas de todas as masmorras seguintes, com testes de Habilidade (com penalidade igual ao número da masmorra menos 8). Por exemplo, achar um mapa para a masmorra seguinte ("Parte 11 · O Desafio de Lin-Wu") exige um teste de H–3. Em todas as situações, apenas personagens com Investigação podem realizar o teste. No entanto, nenhum tomo oferece informações estratégicas sobre os perigos ou adversários encontrados nas masmorras seguintes.

Obrigações e Restrições: ainda que causar qualquer dano real aos livros seja impossível, os aventureiros recebem Premiação Completa apenas se não tentarem roubar ou danificar nenhum tomo — seja intensionalmente, seja com ataques ou magias de área como Explosão. Atacar ou perturbar qualquer dos habitantes locais (exceto o Guardião e suas criaturas conjuradas; veja adiante) também viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra de Tanna-Toh é quase desabitada, exceto por alguns livreiros. Quase todos são humanos (clérigos, bardos ou pessoas comuns). Todos são bastante solícitos, e têm pelo menos uma Perícia. A ajuda de um deles reduz para 3d minutos o tempo necessário para procurar um livro específico.

Embora o lugar não seja habitado por monstros, isso não o torna inofensivo. Uma vez a cada meia hora (não é necessário rolar 1d para decidir), os aventureiros são abordados por uma criatura estranha: lembra um crânio humano, luminoso, feito de um material que lembra cristal dourado. Ele parece surgir do nada, flutuando bem diante dos aventureiros.

O crânio é uma manifestação de Sathane, o Guardião desta masmorra.

— *Respodam à pergunta, e sigam em paz* — ele diz, com voz mecânica e cristalina.

O Guardião aparece diante dos aventureiros pontualmente a cada trinta minutos. Cada vez que ele surge, faz uma pergunta sobre um assunto qualquer, que pode ser respondida com um teste apropriado. Role 1d na seguinte tabela para determinar qual a Especialização, Perícia ou Vantagem exigida.

1) Especialização Ciências Proibidas ou a Vantagem Arcano.

2) Especialização História ou conhecimento sobre religiões, ou a Vantagem Clericato ou Paladino.

3) Especialização Geografia.

4) Perícia Animais ou a Especialização Ecologia.

5) Perícia Artes.

6) Especialização Ciências Proibidas ou o Kit Mago Planar.

A dificuldade da pergunta também é variável (entre H+2 até H–3; lance 1d sendo que um resultado 1 significa H+2, um resultado 2 significa H+1, e assim por diante). Todas as perguntas também podem ser respondidas por bardos mesmo que estes não tenham as Perícias, Especializações, Kits ou Vantagens necessárias, mas ele sofre uma penalidade adicional de –2. Um Mestre com conhecimentos sobre o cenário de Tormenta (ou sobre o cenário onde a aventura está sendo empregada) pode elaborar essas perguntas se quiser.

Sempre que os aventureiros respondem à pergunta corretamente, o Guardião cumprimenta com um glacial "*muito bem*" e desaparece.

Mas se erram a pergunta, não respondem, ou simplesmente atacam o Guardião, ele usa a magia Conjurar Animais (como se lançada com Focus 14) antes de sumir. As criaturas conjuradas atacam os aventureiros imediatamente, permanecendo durante 20 rodadas. Cancelamento de Magia funciona normalmente.

1) O Bardo Insano

Esta sala, como tantas outras na masmorra, lembra um estúdio pacato — com a diferença de que abriga um homem de aspecto abatido. Ele parece concentrado, debruçado sobre a escrivaninha, sua pene dançando furiosa sobre um pergaminho. Quando percebe a chegada dos aventureiros, um sorriso ilumina seu rosto:

— Ahn, visitas? Entrem, não tenham medo! Alegrem um bardo cansado com alguma companhia. São os Libertadores de Valkaria, por certo? Chegaram muito longe, devo dizer. Uma façanha impressionante.

"Como? O Guardião? Nada temam, ele não virá aqui com suas perguntas irritantes. Aproveitem, dencansem um pouco! Aceitam chá?"

De fato, o Guardião nãoi surgirá para os aventureiros enquanto estiverem aqui. O homem se apresenta como Liranny, um antigo residente de Lamnor. Assim que os aventureiros se acomodam nas poltronas ao redor, ele conta sua história...

O bardo amava uma donzela, a mais doce e sublime de todas as donzelas. Sua felicidade teria sido completa apenas por estar ao seu lado, apenas por ouvir sua voz, ver a luz das estrelas em seus olhos... até que uma flecha de hobgoblin certeira destruiu seu sonho.

Liranny orou pelo retorno de seu amor, mas os deuses não o atenderam. Então incumbiu-se de uma missão: faria uma canção tão bela, tão comovente, que tocaria fundo o coração dos deuses — e eles não teriam escolha além de devolver sua donzela. Após anos de obsessão, o bardo foi encontrado morto em seu estúdio, esgotado, sem comer ou dormir há muitos dias. Tanna-Toh teve clemência, e trouxe sua alma até este estúdio para que pudesse continuar sua obra. Assim, durante os últimos séculos, Liranny vem tentando produzir a mais tocante, a mais eternecedora das canções.

— *Gostariam de ouvir?* — ele pergunta, tomando uma harpa e começando a dedilhar.

Se não for detido, o bardo começa a tocar. Todos os personagens que falham em um teste de R–3 ficam atordoados (largam o que estiverem segurando, não podem realizar ações, não pode realizar Esquivas e perde seu valor de Habilidade para calcular a FD), e ainda sofrem uma penalidade de –1 em todos os testes de Perícia e testes de Resistência que envolvam força de vontade, durante 24 horas. Um novo teste deve ser feito por rodada, para evitar o mesmo resultado. Este é um efeito de ação mental (mortos-vivos e construtos são, portanto, imunes).

Após trabalhar em sua música por séculos, Liranny de fato criou algo intenso — talvez não o bastante para comover um deus, mas suficiente para perturbar gravemente mentes mortais. Falhas sucessivas em testes de Resistência fazem com que a vítima continue atordoada e a penalidade em testes de força de vonta se acumula. Essa penalidade pode ser restaurada normalmente com descanso ou com a magia Cura de Maldições.

O bardo insano não pára de tocar. Cabe aos personagens jogadores decidir entre matá-lo (isso violaria as Obrigações e Restrições da masmorra) ou apenas detê-lo de alguma forma. Caso seja impedido de tocar, Liranny cai em prantos, murmurando palavras desconexas sobre seu amor perdido. Então retorna à sua escrivaninha assim que lhe for permitido.

Liranny: F2, H2, R2, A1, PdF2; 4 PVs, 4 PMs.

Kit: Bardo.

Vantagens e Desvantagens: Especialização Lábia, Perícias Artes e Ciências.

Focus: Ar 4, Luz 2. *Magias Conhecidas:* Detecção de Magia, O Canto da Sereia, Explosão, Luz, Poder Telepático, Sono.

2) O Poder das Histórias

Um fenômeno curioso ocorre regularmente na Biblioteca dos Planos, e também entre os corredores desta masmorra: alguns destes livros contêm histórias tão poderosas, tão valiosas e formidáveis, que seus personagens podem escapar para a vida real durante alguns instantes. Pessoas ou criaturas vivas ou mortas, exatamente iguais às suas versões originais, experimentam existências muito breves fora das páginas. No Reino de Tanna-Toh as manifestações podem ser duradouras, mas aqui não ultrapassam 3d rodadas.

Quando os aventureiros se aproximam desta câmara, podem ouvir sons de batalha ao longe. Um teste de H+2 (ou nenhum teste se tiver Audição Aguçada) permite distinguir com clareza os gemidos de uma mulher, e também o rosnado de uma alguma coisa bestial. Entrando no aposento, uma visão espantosa aguarda os heróis...

O lugar está arrasado pela batalha recente, com páginas rasgadas ainda esvoaçando. Um bárbaro bugbear, muito maior e mais monstruoso que qualquer outro bugbear já visto, urra vitorioso. Ele segura com uma só mão, pela garganta, uma

guerreira élfica. Ela pode ser facilmente reconhecida com um teste de H+2 (ou nenhum teste se tiver Clericato ou alguma Especialização que envolva conhecimento religioso) como a própria Glórienn. Parece morta.

O livro de onde estes personagens escaparam descreve a luta decisiva entre Thwor Ironfist, o general bugbear, e o próprio avatar da Deusa dos Elfos — uma batalha épica, sobre a qual poucos no Reinado têm conhecimento. Logo após o massacre de seu povo, Glórienn enviou uma manifestação de si mesma para desafiar pessoalmente o líder da Aliança Negra dos Goblinóides, mas foi vencida.

Thwor olha furioso para os aventureiros recém-chegados. Ele ainda esta tomado pela sede de sangue e atacará os heróis. Felizmente para os heróis, o monstro existirá neste mundo durante apenas alguns momentos (3d rodadas), e também está bastante ferido após seu recente duelo — ele tem apenas uma fração de seus Pontos de Vida totais.

Thwor Ironfist: F4 (corte), H6, R6, A4, PdF3; 42 PVs (16 no momento), 18 PMs (7 no momento).

Kit: Berserker.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Boa Fama (entre goblinóides), Energia Extra 2, Fúria, Goblinóide, Imortal, Perícia Crime.

3) O Guardião do Conhecimento

Esta câmara parece ser a maior das bibliotecas na masmorra, mas com uma diferença marcante: não há livros nas estantes, e sim crânios. Centenas e centenas de crânios. Dourados e cristalinos, exatamente como o Guardião tem se manifestado até agora.

No centro do aposento, no chão, um círculo místico

assinala o portal para o desafio seguinte. Logo atrás, no extremo oposto da câmara, repousa uma forma humanóide imensa e metálica. Um teste de H–1 (apenas personagens com Ciências Proibidas, Arcano ou Construto) permite que a criatura seja reconhecida como um golem de ferro — exceto pelo fato de que não tem cabeça. A criatura está de pé, mas parece desativada, assim como o portal.

No instante em que os aventureiros entram, o Guardião desperta: onde não havia nada, agora repousa um crânio de cristal. O imenso monstro mecânico avança na direção dos invasores, com passadas que fazem o piso tremer.

— *Respondam à pergunta, e sigam em paz* — Sathane volta a dizer. No entanto, nenhuma pergunta é feita.

(Um teste de H–3 por personagens com Visão Aguçada permite notar que um dos crânios nas prateleiras desapareceu no exato instante em que surgiu no golem.)

Sathane: F7, H2, R4, A5, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (F e PdF), Construto, Invulnerabilidade (todas as magias, exceto aquelas que causam dano por eletricidade), Regeneração, Vulnerabilidade (adamante).

Especial: Vulnerável a ferrugem (natural ou mágica). Na primeira ou segunda rodada de combate ele pode emitir um gás que exige de todos a até 3m um teste de Resistência ou provoca a perda temporária de 1 ponto de Resistência. Ele pode emitir o gás uma vez a cada 1d–1 rodadas.

O Guardião é um golem de ferro normal sob todos os aspectos, exceto um: assim que seus Pontos de Vida chegam a zero, sua cabeça se estilhaça — e na rodada seguinte um novo crânio surge para substituir o antigo, restaurando totalmente os PVs da criatura. O processos se repete enquanto ainda houver crânios nas prateleiras.

São ao todo 600 crânios (agora 598). Todos são bastante frágeis (A0, 1 PV cada), podendo ser estilhaçados com um único golpe: qualquer ataque contra as prateleiras acerta automaticamente (não é preciso rolar o ataque) e destrói uma quantidade de crânios igual ao dano provocado. O segredo está em tentar atingir o maior número possível deles em cada ataque ou golpe, pois estão espalhados de forma irregular. Antes de cada ataque, golpe ou magia, o atacante deve fazer um teste de Habilidade (ou H+3 se tiver Genialidade). Em caso de sucesso, o ataque atinge as prateleiras de forma bem calculada e provoca dano dobrado — ou seja, destrói duas vezes mais crânios. Acertos críticos não funcionam.

Quando todos os crânios forem destruídos, e o Guardião vencido pela última vez, sua voz mecânica diz apenas: *"Muito bem. A pergunta foi respondida."*

O portal está ativo. A próxima masmorra aguarda.

Parte 11

O DESAFIO DE LIN-WU

Lin-Wu, o Deus Dragão, é o criador desta masmorra.

Assim que completam sua Teleportação Planar, os aventureiros surgem em meio a grandes corredores com paredes e pedra. Pode parecer, à primeira vista, que estão em uma masmorra comum — mas detalhes particulares logo ficam evidentes.

O primeiro e mais importante deles: o lugar está em silêncio total. Nenhum som pode ser produzido ou percebido. Todo o interior da masmorra está sob efeito da magia Silêncio, como se lançada com Ar 10, com duração permanente. Esta condição pode ser interrompida através de Cancelamento de Magia, em uma área com 9m de raio. A menos que isso seja feito (ou exceto no caso de conjuradores com a magia A Mágica Silenciosa de Talude), conjurar magias aqui é impossível. O mesmo vale para itens mágicos ativados por palavras de comando, ataques sônicos, testes de audição, e uma série de outras ações que dependam de fala ou som.

Um perfume agradável de incenso traz uma sensação de serenidade. Os corredores são iluminados por lanternas de papel, onde estão grafados símbolos estranhos, também encontrados em telas verticais de papel nas paredes. Testes de H+2 (ou nenhum teste para personagens com Clericato, História ou Geografia) permitem reconhecê-los como *kanji*, os ideogramas empregados na escrita de Tamu-ra. Eles trazem mensagens positivas como “vida”, “paz”, “força”, “saúde”, “disciplina” e outras. No entanto, para um personagen familiarizado com o idioma, estes símbolos parecem muito antigos.

Câmaras e aposentos maiores reservam surpresas variadas aos visitantes. Alguns, contendo grandes peças de madeira, parecem destinados a treino de combate. Outros mais parecem locais de beleza e meditação, com jardins de pedra e tanques de carpas. E outros são equipados com armadilhas mortais, destinadas não apenas a deter os aventureiros, mas também testar a perícia dos próprios habitantes locais.

Em quase todos os corredores e aposentos há suportes de armas, contendo sempre as seguintes peças: uma clava (F: Contusão), uma besta leve (PdF: Perfuração), uma besta pesada (PdF: Perfuração) (ambas acompanhadas com 20 virotes cada), uma adaga (F: Perfuração), uma machadinha (F: Corte), uma zagaia (PdF: Perfuração), duas kama (F: Corte), dois nunchaku (F: Contusão), um bordão (F: Contusão), quatro shuriken (PdF: Perfuração), uma siangan (F: Perfuração) e uma funda (PdF: Contusão; com dez balas). Todas estas peças são produto de magia, e desaparecem duas horas depois de removidas dos suportes. Exceto por este detalhe, comportam-se como armas comuns, não mágicas.

Um personagem artista marcial pode imediatamente reconhecer esta masmorra como um tipo de grande monastério.

Obrigações e Restrições: todos os adversários encontrados nesta masmorra são artistas marciais, que lutam de mãos vazias ou usando armas simples. Para receber a Premiação Completa, os aventureiros devem vencer seus oponentes em condições iguais, sem usar qualquer tipo de arma — exceto aquelas permitidas para artistas marciais. As armas encontradas na masmorra pode ser usadas para cumprir esse propósito. Usar magia não viola as Obrigações e Restrições (isto é, se o conjurador consegue fazê-lo aqui).

Encontros Aleatórios

Séculos atrás, na distante ilha de Tamu-ra — muito antes de sua recente destruição —, numerosos monastérios abrigavam numerosas ordens de artistas marciais, que por sua vez praticavam numerosas formas de artes marciais.

Certo dia, durante a breve época em que as cerejeiras florescem, um destes mosteiros recebeu a visita de um viajante misterioso. Um ancião que, apesar do aspecto frágil, emanava a energia chi dos antigos dragões. Após uma longa conversa sobre filosofia com os líderes da ordem, o visitante foi reconhecido como um avatar de Lin-Wu.

O Deus Dragão contou uma história sobre Valkaria, a mais inquieta e sonhadora irmã na família dos Grandes Espíritos. Ela sonhou com um grupo de heróis forjados ao longo de muitas aventuras. Sonhou ser salva por esses heróis, e então recompensá-los por sua força e determinação. Mas, para realizar esse sonho, os heróis deveriam antes se mostrar merecedores. Deveriam provar seu valor perante desafios.

Aos artistas marciais foi confiada a missão de oferecer esse teste. Guiados por um Guardião, eles deveriam treinar suas habilidades de combate durante os próximos séculos, para enfrentar os poderosos Libertadores de Valkaria quando estes viessem.

Honrados com uma tarefa tão importante para a harmonia do Panteão, os artistas marciais prontamente aceitaram. Assim nascia a Ordem dos Defensores do Sonho.

Lin-Wu transmutou o monastério inteiro em um semiplano, fazendo dele uma das vinte masmorras no Labirinto de Valkaria. Graças ao eterno silêncio mágico em seu interior, os membros da Ordem puderam meditar e praticar em condições de meditação ideais, levando seus corpos e técnicas de luta cada vez mais perto da perfeição. Hoje, quase oitocentos anos mais tarde, a Ordem do Sonho é formada apenas por artistas marciais muito competentes.

Quase todos os artistas marciais são homens e mulheres humanos, embora a Ordem abrigue alguns membros de certas raças exóticas de Tamu-ra. Todos se comunicam através de sinais secretos (todos os membros da Ordem recebem a Especialização Linguagem de Sinais, de Idiomas, gratuitamente).

Para cada meia hora nas masmorra, role 1d. Com um resultado 1, um encontro acontece. Todos os encontros são com grupos de artistas marciais com pontuação variada. Role 4d na seguinte tabela para determinar o grupo de artistas marciais encontrados:

4-6) 1d+1 artistas marciais meio-orcs (12 pontos).

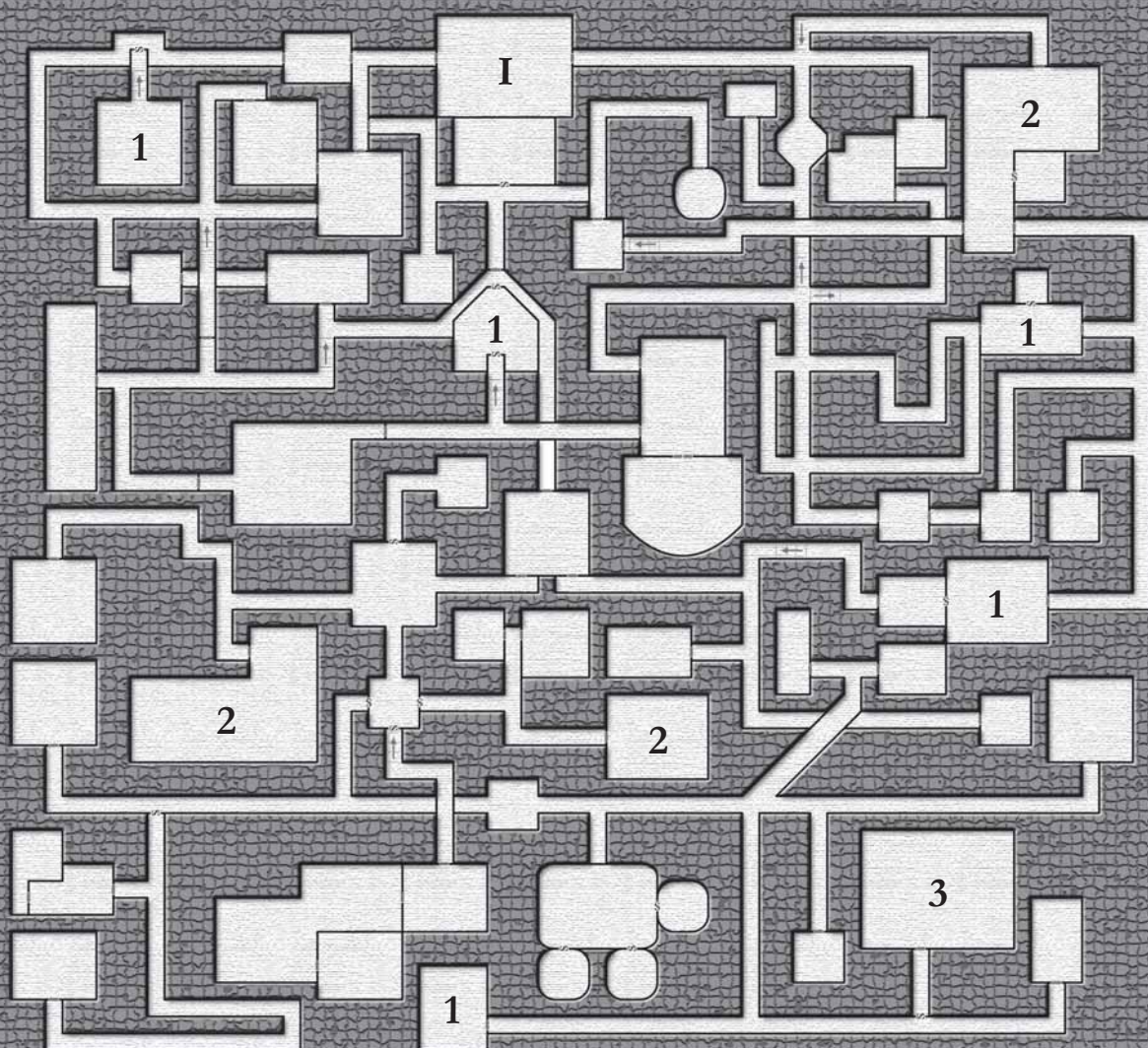
7-9) 1d+2 artistas marciais humanos (11 pontos).

10-13) 1 artista marcial anão (12 pontos).

14-17) 1d+2 artistas marciais humanos (11 pontos).

18-20) 1d+1 artistas marciais humanos (11 pontos).

21-22) 1d–2 artistas marciais anões (11 pontos).

23-24) 1 artista marcial humano meio-celestial (12 pontos).

1) Câmaras Explosivas

As paredes destas câmaras parecem desgastadas, como se regularmente atacadas por algum tipo particular de dano. As superfícies de pedra estão queimadas, corroídas, erodidas... apenas um teste bem-sucedido de Habilidade (ou H+2 se tiver Ciências Proibidas e/ou Arcano) pode dizer com certeza.

Cada uma destas câmaras contêm uma armadilha mágica (H–2 para encontrar e H–3 para desarmar; apenas personagens com Perícias adequadas). Assim que uma criatura viva pisa no centro da câmara, uma Explosão é conjurada como se lançada por um feiticeiro com Focus 10, atacando com H2+5d todas as criaturas dento do aposento. Um teste de Esquiva aumenta a FD em +1 para evitar o dano.

Estas câmaras servem não apenas para deter intrusos, mas também para testar as habilidades de Esquiva dos artistas marciais; de tão acostumados às armadilhas, eles sempre são automaticamente bem-sucedidos em seus testes de Esquiva.

Diferentes armadilhas são baseadas em diferentes formas de energia. Role 1d na seguinte tabela para determinar a fonte de energia da Explosão.

1) Fogo. Explosão de Fogo 10.

2) Frio. Uma violenta explosão de gelo e eneve. Explosão de Gelo 10 (Caminho Secundário Água+Ar).

3) Ácido. Uma chuva de ácido em todas as direções. Explosão de Ácido 10 (Caminho Secundário Água+Trevas).

4) Eletricidade. Centenas de raios saltam na direção das paredes. Explosão de Relâmpago 10 (Caminho Secundário Ar+Luz).

5) Sônico. Uma carga sônica explode. Explosão de Ar 10.

6) Energia negativa. Uma onda de morte explode no aposento. Explosão de Trevas 10.

Uma vez disparada, a armadilha será reativada e estará pronta para funciona de novo após dez minutos. Mesmo com as modificações do tipo de dano, a armadilha tem as mesmas estatísticas de uma Explosão, mudando apenas o Caminho utilizado (podendo ser um Caminho Secundário).

2) Jardins de Meditação

Livres de obrigações como cultivar seu alimento ou realizar tarefas domésticas, os artistas marciais devotam seu tempo apenas a treinos rigorosos. Mas quando corpo e mente precisam de repouso, eles podem ser encontrados nestes locais.

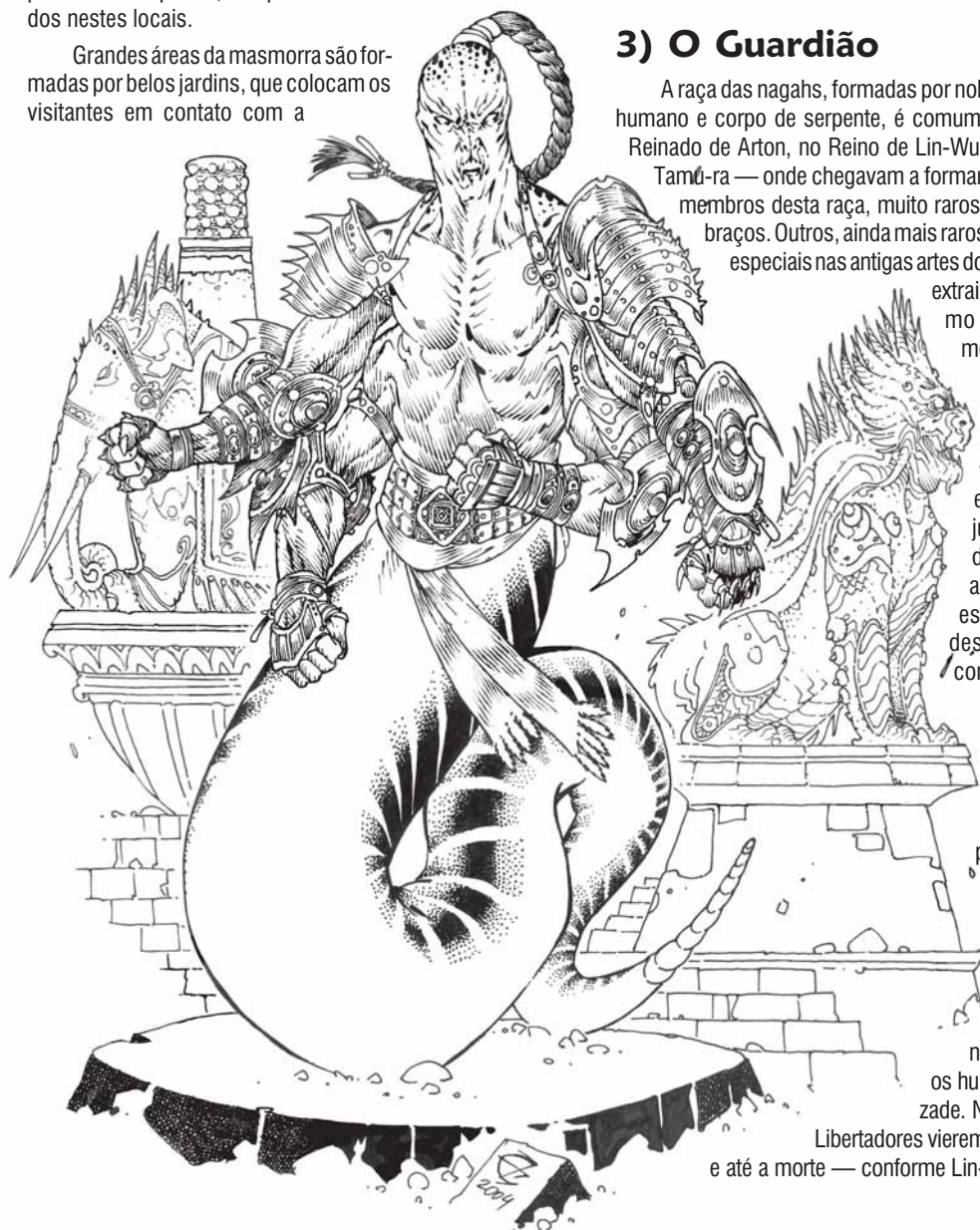
Grandes áreas da masmorra são formadas por belos jardins, que colocam os visitantes em contato com a natureza. Todos são iluminados com uma magia permanente de Luz (Focus 10), mas exceto por este detalhe nenhum jardim é igual ao outro. Alguns são formados apenas por areia branca e pedras, grandes e pequenas, distraindo o observador de preocupações com suas formas simples. Outros oferecem vastos tanques de carpas coloridas — algumas medindo quase dois metros, após séculos crescendo aqui. E alguns abrigam cerejeiras eternamente em flor, suas pétalas voando e enchendo o ar com alegria.

Artistas marciais que sejam encontrados aqui não atacam os aventureiros — apenas sorriem com cordialidade. Eles prezam estes jardins como locais de paz e beleza, e seus maiores tesouros. Qualquer combate iniciado aqui conjura imediatamente uma magia Invocação do Elemental, fazendo surgir um grande elemental do ar (em jardins de cerejeiras), água (tanques de carpas) ou terra (jardins de pedras) que ataca os aventureiros. Iniciar uma luta aqui também viola as Obrigações e Restrições do desafio.

3) O Guardião

A raça das nagahs, formadas por nobres criaturas de torso humano e corpo de serpente, é comum em certas partes do Reinado de Arton, no Reino de Lin-Wu, e também na antiga Tamu-ra — onde chegavam a formar grandes clãs. Alguns membros desta raça, muito raros, nascem com quatro braços. Outros, ainda mais raros, treinam seus corpos especiais nas antigas artes do combate desarmado, extraindo o potencial máximo de seus múltiplos membros.

Yon-ude Hebi é um destes seres especiais. Após uma vida de treino, diciplina e combate contra injustiças, tornou-se um dos mais habilidosos artistas marciais de sua espécie. E quando foi designado por Lin-Wu como o Guardião de sua masmorra, o grande homem-serpente aceitou a missão com muita honra.

Nesta câmara ampla e despojada, Yon-ude treina diariamente com os artistas marciais da Ordem dos Defensores do Sonho, sempre aprimorando suas técnicas e cultivando com os humanos uma forte amizade. No entanto, quando os Libertadores vierem, ele lutará sozinho — e até a morte — conforme Lin-Wu ordenou.

Yon-ude: F4 (Contusão), H5, R3, A4, PdF3; 20 PVs, 20 PMs.

Kit: Artista Marcial.

Vantagens e Desvantagens: Ataque Múltiplo, Membros Extras x2, Mestre, Nagah, Código de Honra (Honestidade), Modelo Especial, Acrobacia e Salto (Especializações de Esportes).

Equipamento: Anel de proteção (FD+2), cinto do monge.

Quando o Guardião é vencido, o sinal de Teleportação Planar brilha no chão, abrindo caminho para a próxima masmorra.

Nova Criatura

Meio-Celestial

Quando um ser celestial (um anjo, ou alguma outra criatura dos planos superiores) tem um filho com uma criatura do Plano Material, este geralmente será um híbrido chamado de meio-celestial. Um celestial pode apaixonar-se por qualquer criatura bondosa e inteligente (incluindo humanos, elfos, unicórnios, etc), e o meio-celestial terá essa mesma forma, mas com algumas características especiais.

Todos os meio-celestiais recebem Invulnerabilidade a Ácido, Frio, Eletricidade e doenças. A criatura também recebe F+1 e R+1. Podem conjurar a magia Luz (com Focus 1 ou seu próprio Focus, o que for maior). Podem comprar Levitação por apenas 1 ponto e podem comprar as seguintes magias como habilidades naturais (sem consumir PMs e uma vez por dia cada): Cura Mágica (Focus 3 — 3 pontos), Conjurar Animais (Focus 4 — 4 pontos), Proteção Contra Trevas (Focus 2 — 2 pontos), Ressurreição (10 pontos).

Ser um meio-celestial é uma Vantagem Única que custa 10 pontos, e pode ser combinada com as seguintes Vantagens Únicas: Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Elfo Negro, Fada, Gnomo, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Paladino, Troglodita.

Novo Item Mágico

Cinto do Monge

Este cinto, criado por uma ordem de monges e artistas marciais há muito esquecida, oferece uma grande habilidade para combater desarmado. O usuário recebe um bônus de +1 em sua FA sempre que combate desarmado (dano por Contusão). Se o usuário for um monge ou artista marcial o efeito é diferente: ao invés de +1 em FA o cinto oferece H+2 para situações de combate e movimento (mas não testes de Perícias, por exemplo).

Preço: T$ 6.000.

Parte 12

O DESAFIO DE WYNNA

Wynna, a Deusa da Magia, é venerada pela maioria dos magos, feiticeiros e bardos. Ainda que alguns duvidem, ela seria provedora de toda a magia aracana existente, bem como criadora de raças como as fadas e gênios.

A masmorra de Wynna, assim como as cidades de seu reino planar, lembra antigos palácios árabes com belas cúpulas douradas e toldos de cores vibrantes. Aposentos e corredores são iluminados por pequenos arco-íris, que exercem sobre todo o ambiente o mesmo efeito de uma magia Luz (conjurada com Focus 10). O ar parece carregado por um cheiro adocicado, que muitos poderiam confundir com algum tipo de iguaria ou incenso exótico — mas um teste de H+1 (para personagens com pelo menos Focus 1 — caso contrário faça um teste de H–1) revela que isto é "cheiro de mágica". De fato, esta masmorra contém energias mágicas tão intensas que até mesmo não-magos podem notá-la.

Colunas de um intenso verde-escuro contrastam com paredes brancas, coloridas com faixas vermelhas. Pinturas, tapeçarias, carpetes e cortinas exibem imagens de odaliscas, gênios e fadas de muitos tipos. Todas parecem se mover como se estivessem vivas. O mesmo vale para uma infinidade de pequenos objetos encontrados sobre mesas, batentes e balcões — como vasos, jarros, taças, lâmpadas, estatuetas, candelabros...

Usuários de magia arcana recebem um grande benefício nesta masmorra: devido à intensidade do poder mágico na própria atmosfera, as magias não consomem nenhum PM para serem conjuradas. Magias divinas (que tenham Clericato, Paladino e/ou algum Código de Honra) como exigência e as Vantagens e Superpoderes que exigem uso de PMs para serem utilizados, no entanto, não sofrem o mesmo efeito.

Itens mágicos (incluindo divinos) que consomem cargas (que tem seus próprios PMs), quando trazidos para esta masmorra, são imediatamente "recarregados" até sua capacidade máxima. Além disso, enquanto permanecem aqui, podem ser usados normalmente sem gastar nenhuma carga. Poções e pergaminhos são consumidos normalmente, e outros itens funcionam de forma normal.

Devido ao poder mágico da masmorra, tentativas de Detecção de Magia são inúteis — a magia simplesmente está em toda parte. Pela mesma razão, tentativas de Cancelamento de Magia são muito mais difíceis. O usuário sofre um redutor de -2 em seu Focus para tentar dissipar qualquer magia.

Obrigações e Restrições: Wynna é uma deusa de imensa generosidade. Para ela, a magia arcana é a mais preciosa das dádivas, e não deve ser negada a ninguém. A deusa admira aqueles que aceitam esse presente, e admira ainda mais aqueles que oferecem esse presente a outros.

Os aventureiros recebem a Premiação Completa se cada um deles deixar aqui um item mágico equivalente a Focus 4 ou mais. A oferenda deve ser feita na área 3, onde está o portal para o próximo desafio. Itens que tenham sido resgatados dos relicários (veja adiante) também pode ser empregados com essa finalidade.

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada principalmente por fadas, gênios, feiticeiros e outros seres mágicos, todos instruídos por Wynna para atacar e derrotar quaisquer aventureiros. Sendo usuários de magia arcana, eles recebem os benefícios ambientais oferecidos pelo lugar — podendo lançar suas magias infinitas vezes, e sendo assim adversários mais difíceis.

Alguns monstros mágicos, como hidras e elementais, também circulam pela masmorra. Em geral são encontrados apenas nas áreas maiores, esperando para atacar invasores. Estas

feras estão constantemente irritadas, e são evitadas até mesmo pelos outros habitantes.

Toda a mobília e decoração é composta por objetos animados. São inofensivos e não atacam os aventureiros, mesmo quando tocados ou manuseados: alguns itens comportam-se como cãezinhos, pulando em volta dos visitantes e até mesmo aceitando afagos. Só reagem com violência quando alguém tenta danificá-los ou roubá-los do aposento onde estão: neste caso, todas as peças no aposento (1d+4 objetos animados miúdos, 1d+2 pequenos, 1d–2 médios e 1-2 grandes) atacam os aventureiros. Quando ocorre uma batalha envolvendo outras criaturas, os objetos se alarmam e fogem para a saída mais próxima.

Para cada meia hora na masmorra, rola 1d. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-6) 1d–1 djinn enorme.

7) 1d–2 sprites feiticeiros (13 pontos).

8-9) 1 elemental (role 2d para escolher água (2-4), fogo (5-7), terra (8-10) ou ar (11-12).

10-13) 1d–2 feiticeiros (13 pontos).

14-16) 1 hidra branca de 11 cabeças.

17) 1 ninfa.

18-19) 1 mago (13 pontos).

20-21) 1d–1 feiticeiros (13 pontos).

22-24) 1d–2 aasimar feiticeiros (13 pontos).

1) Os Relicários

Cada um destes aposentos é um relicário — um tipo de câmara própria para guardar relíquias santas. As paredes são decoradas com mosaicos de ladrilhos, exibindo figuras de aventureiros em combate contra monstros. Podem, com um teste de H–1 (ou H+1 se tiver Clericato ou alguma Especialização que envolva conhecimento religioso), ser identificadas como

cenas de grandes aventuras envolvendo magia e magos. Pelo menos um dos personagens na cena está empunhando um objeto de grande poder.

No centro da câmara há um pequeno pedestal. Sobre ele repousa um item mágico de altíssimo valor, o mesmo visto nos mosaicos, que pode ser qualquer entre os seguintes (rola 1d na seguinte tabela):

1) Uma Espada Longa (Arma Especial) Vorpal.

2) Uma Espada (Arma Especial) Sagrada.

3) Um Anel de Três Desejos (pode conjurar a magia Desejo três vezes).

4) Um Anel Arcano (oferece Focus +1 em cada Caminho).

5) Um Bastão do Grande Poder (veja adiante).

6) Um Cajado do Poder (veja adiante).

Os itens não se repetem (ou seja, se um Anel de Três Desejos já foi encontrado anteriormente, role outra vez caso obtenha o mesmo resultado) e funcionam exatamente como descrito no **Manual 3D&T** ou logo adiante. Estas peças podem ser reconhecidas com um teste bem-sucedido de H–3 (ou Habilidade para aqueles que tiverem Focus 1 ou mais ou que pertençam ao kit bardo). São presentes de Wynna para aventureiros que sejam habilidosos e poderosos com magia aracana.

Cada item está protegido no interior de uma esfera mágica. A magia não pode ser neutralizada com itens magicos nem Resistência à Magia.

As seguintes magias são capazes de desfazer a esfera, nesta ordem (cada magia afeta uma cor, portanto deve-se usar todas as magias): Ataque Mágico de Ar (com Focus 5), Cancelamento de Magia (contra Focus 10), Inferno de Gelo, A Lança Infalível de Talude, Luz (com Focus 5) e Raio Desintegrador Um conjurador eu conheça as magias adequadas (o que exige um teste de H–1, apenas personagens com Focus 1 ou mais) podem anular a esfera e ter acesso aos tesouros sem problemas. No entanto, grupo de heróis sem conjuradores arcanos terão dificuldade em conseguir as peças.

Novos Itens Mágicos

Bastão do Grande Poder

Feito de metal, com uma esfera com bordas na ponta e seis botões no cabo, este bastão tem várias habilidades, cada uma ativada por um dos botões.

As seguintes habilidades podem ser usadas de forma ilimitada: ele pode ser usado para atacar, como uma maça leve (Contusão e Mágico) que oferece FA+2. Pode se transformar em um espada (Corte) encantada com Aumento de Dano (Fogo 2), um machado de guerra (Corte) que oferece FA+4.ou uma lança (Perfuração) que oferece FA+3.

As seguintes habilidades podem ser usadas apenas uma vez ao dia: o bastão pode conjurar as seguintes magias: Paralisia (mas com alcance de toque) e Pânico. Quando usada para atacar ela oferece FA+4 e todo o dano recebido pelo alvo é recuperado pelo usuário.

Por fim, o bastão pode ser usado como uma vara de escalada que cresce até 15m em uma única rodada. Essa habilidade pode ser usada para forçar portas (como se tivesse F6). O último botão faz com que o bastão indique o norte magnético.

Preço: T$ 50.000.

Cajado do Poder

Como todos os cajados, o cajado do poder contêm carga, na forma de Pontos de Magia (geralmente 50 PMs quando o item é criado). O cajado permite usar as seguintes magias: Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas, Enxame de Trovões, Explosão de Fogo, Inferno de Gelo, A Lança Infalível de Talude, Paralisia, Proteção Mágica (Luz 6), A Seta Infalível de Talude, Vôo.

O usuário desse cajado também recebe +1 em sua Força de Defesa e testes de Resistência. Além disso ele pode ser usado em combate como um bordão (dano por Contusão) que oferece FA+1.

Preço: 100.000.

2) O Pequeno Feiticeiro

O extremo oeste deste amplo jardim leva para uma escadaria em espiral, que leva a uma torre. No topo encontramos uma área que não consta no mapa: um imenso laboratório de magia, habitado por um... kobold.

Como se sabe, kobolds são criaturas reptilianas, de parentesco (muito) distante com os dragões. Talvez sejam até mesmo descendentes destas criaturas majestosas. A prova disso é que, em alguns raros indivíduos, o sangue de dragão "desperta" e se manifesta na forma de poderes mágicos.

Katharmek é um desses kobolds especiais, um feiticeiro. Expulso de sua comunidade quando suas habilidades surgiram, logo aprendeu a sobreviver longe da espécie. Com muito esforço foi aceito em um grupo de aventureiros, e ao longo dos anos aperfeiçoou seus dons. Um dia, durante uma jornada particularmente difícil, todos os companheiros do kobold foram dizimados. Ele estava sozinho outra vez, e seu sofrimento atraiu a simpatia de Wynna.

A deusa não podia ressuscitar seus amigos, pois suas almas agora residiam nos domínios de outros deuses. Então cedeu a Katharmek uma vasta biblioteca arcana em um lugar tranqüilo (afinal, visitantes são raros por aqui), onde poderia estudar e aumentar ainda mais seus poderes. Ele nunca envelheceria e poderia viver aqui até o dia em que Valkaria fosse livre, quando então o Labirinto desapareceria.

Após séculos de treino e estudo, Katharmek se tornou o mais poderoso kobold feiticeiro de todos os tempos. Quando acreditar que é o momento, ele planeja partir em uma grande jornada pelos Reinos dos Deuses para resgatar seus amigos. No entanto, para isso precisa continuar progredindo — então fará tudo que puder para impedir os aventureiros de salvar Valkaria, pois se isso acontecer seus estudos serão interrompidos.

Assim que notar a chegada de intrusos, Katharmek passará a persegui-los pela masmorra, empregando téticas de guerrilha. Ele sempre ataca de uma distância segura, com magias (que, neste lugar, não se esgotam). Primeiro usará Conjurar Animais (com Focus 10) algumas vezes para minar as forças dos aventureiros, então começará um ataque impiedoso com magias de longe alcance. Se ficar ferido, usará o Cajado de Cura (com cargas totais; ele nunca se esgota aqui) para curar-se (como a

Nem todos os habitantes do Labirinto foram trazidos aqui pelos deuses por livre vontade, nem escolhidos para cumprir missões honrosas. Alguns são prisioneiros. Darkazimm, um gênio das trevas, é uma dessas criaturas.

Um representante particularmente maligno de sua raça, durante séculos comandou uma bem-sucedida guilda de mercadores de escravos que atuava através dos planos. Os negócios cresceram quando o gênio passou a liderar com uma “mercadoria” mais preciosa — magos, fadas e outros gênios, vendidos por altos preços para seres planares poderosos e deuses menores. Em geral suas vítimas terminavam como servos, cobaias para experimentos, ou mesmo pratos exóticos em banquetes demoníacos!

magia Cura Mágica com Focus 3).

Caso os aventureiros consigam alcançar a câmara do Guardião (veja adiante), Katharmek vai ajudá-lo na batalha. O kobold detesta o gênio maligno, mas sua destruição vai contra seus objetivos.

Katharmek: F2 (Contusão), H3, R2, A5, PdF0; 9 PVs, 16 PMs.

Kit: Feiticeiro.

Vantagens e Desvantagens: Arcano, Arma Especial (Veloz), Modelo Especial, PVs Extras x2, PMs Extras x2, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Infravisão).

Focus: Água 10, Ar 3, Fogo 4, Luz 1, Terra 10, Trevas 4. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Conjurar Animais, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Escuridão, Explosão, Imagem Turva, Petrificação, Poder Telepático, Proteção Mágica, A Rocha Cadente de Vectorius, Teleportação, Terreno Escorregadio de Neo.

Equipamento: Braçadeiras de Armadura (A+3, já incluído), anel de proteção (FD+2), cajado de cura (Cura Mágica com Focus 3; 50 PMs), manto mágico (oferece Resistência à Magia, já incluído).

3) O Guardião das Trevas

Esta câmara funesta contrasta violentamente com o resto da masmorra. Não há arco-íris aqui, apenas tochas de chamas demoníacas. As paredes enegrecidas são adornadas com cenas de escravisão e tortura. No chão, o círculo de Teleportação Planar parece ter sido traçado com sangue. Logo à frente, sobre um trono, repousa um imenso humanóide de pele negra, olhos vermelhos e dois pares de chifres retorcidos, que lembra um demônio. Um par de asas membranosas farfalha, enquanto seu olhar dispara ódio puro contra os recém-chegados...

Tamanha crueldade para com os seres mágicos enfureceu a Deusa da Magia. Ela designou um grupo de aventureiros para caçar o monstro, que foi então capturado e aprisionado nesta câmara para sempre.

O destino de Darkazimm é lutar pela vida por toda a eternidade, pois ele é o Guardião da masmorra — apenas com sua destruição o portal para o próximo desafio será ativado. Assim, ele tem empregado os últimos séculos pensando em formas de escapar do cativeiro, e também elaborando estratégias para derrotar seus possíveis adversários.

Para isso ele conta com a ajuda inesperada de seu “vizinho” Katharmek; caso não tenha sido detido ainda pelos aventureiros, este poderoso kobold feiticeiro estará presente durante a batalha final, ajudando o gênio à distância com suas magias. Darkazimm odeia Katharmek, porque o kobold recusa-se a ajudá-lo a fugir — mas seria tolice recusar sua ajuda contra um grupo de poderosos heróis.

Darkazimm: F4 (Corte), H6, R4, A4, PdF3; 30 PVs, 30 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Profana), Ataque Especial (F), Invulnerabilidade (tudo, exceto magia, armas mágicas ou ataques de criaturas com Códigos dos Heróis e Honestidade; imune a todas as magias e efeitos baseados em Trevas), Genialidade, Levitação, Perícia Manipulação, PVs Extras x2, PMs Extras x2, Resistência à Magia, Telepatia.

Focus: Água 8, Ar 8, Fogo 8, Terra 8, Trevas 10.

Especial: Pode usar as magias Escuridão, Pânico e Transformação em Outro livremente, sem consumir PMs e equivalentes ao Focus mínimo necessário para lançá-las. Também pode usar Criação de Mortos-Vivos (com Trevas 3) até três vezes por dia, e Criação de Mortos-Vivos (com Trevas 5) e Ferrões Venenosos uma vez por dia. Pode usar a magia Controle de Mortos-Vivos (com seu próprio Focus) mesmo sem ter Clericato.

Divs (gênios das Trevas) enxergam no escuro absoluto. Imune a venenos, Sono, Paralisia, acertos críticos, dano por Contusão e dano às Características.

Equipamento: Cimitarra mágica (Arma Especial Profana), anel de evasão, anel de proteção (FD+2), manto de resistência (+1).

Este fantástico div combaterá os aventureiros ferozmente com suas magias e seus ataques corporais. Todos os gênios artonianos podem realizar a magia Desejo uma vez por dia, e o div não é uma exceção — mas ele não pode atender desejos para si mesmo.

Uma vez que o monstro seja destruído, arco-íris brilham e a câmara inteira sofre uma drástica transformação, assumindo o mesmo aspecto agradável das outras salas e corredores. Um conjunto de pedestais vazios — um para cada aventureiro presente — surge à volta do círculo de Teleportação Planar, que agora está ativo. Os pedestais se destinam a itens mágicos deixados como oferendas, conforme as Obrigações e Restriçlões do desafio, para que os heróis recebam a Premiação Completa.

Caso Katharmek não tenha sido destruído, ele fugirá. Afinal, ainda lhe resta torcer para que os nove desafios seguintes detenham os heróis. Se isso acontecer, a masmorra de Wynna voltará ao normal, o gênio será devolvido à vida (ou substituído por outro Guardião, pouco importa...), e seus estudos poderão prosseguir.

Parte 13

O DESAFIO DO OCEANO

O Grande Oceano, Deus dos Mares e criaturas marinhas, é o criador e patrono desta masmorra.

O desafio proposto pelo Oceano coloca os aventureiros em um ambiente hostil — pois a masmorra inteira é submersa! Uma rede de túneis submarinos, possivelmente ruínas de uma antiga civilização, hoje tomada por criaturas marinhas.

Aventureiros despreparados para agir embaixo d'água podem encontrar a morte assim que chegam aqui. Um personagem pode prender a respiração durante uma quantidade de minutos igual a cinco vezes seu valor de Resistência, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Depois desse período, ele começa a perder 1 PV por turno, até a morte.

A água é cristalina, mas a iluminação é quase nenhuma — apenas uma luminosidade pálida, fornecida por algas fosforescentes microscópicas. Personagens com visão normal podem ver até 10m, enquanto visão na penumbra (como os elfos e goblins) atinge até 20m. Nenhum tipo de fogo não-mágico queima embaixo d'água, mas magias de Luz funcionam normalmente, oferecendo visão normal.

Uma criatura invisível submersa desloca água, e mostra uma "bolha" visível com a forma do seu corpo. A criatura ainda conserva camuflagem parcial, mas não total.

Magias e efeitos baseados em Fogo não funcionam debaixo

d'água, a menos que o conjurador tenha sucesso em um teste de Habilidade com penalidade igual a metade do Focus da magia. Neste caso a magia cria uma bolha de vapor superaquecido em vez de fogo, e funciona normalmente.

Um personagem não pode falar embaixo d'água se não puder respirar. Neste caso, para efeito de conjurar magias com componentes verbais ou ativar itens mágicos com palavras de comando, um personagem incapaz de respirar está sob efeito de Silêncio. Testes para ouvir e ligados a furtividade funcionam de forma normal.

Os aventureiros podem escolher nadar (com testes de Habilidade ou H+2 se tiver a Especialização Natação) ou andar pelo fundo (caso estejam carregando pelo menos 8kg de carga; o dobro disso para criaturas maiores que um humano; ou metade para criaturas menores que um humano). Movimentação e combate embaixo d'água são façanhas difíceis para criaturas não adaptadas ou preparadas:

• *Andando.* Criaturas caminhando sobre o fundo movem-se apenas metade de seu deslocamento. Sofrem um redutor de -1 em seus testes de ataque, e sofrem -2 em sua Força de Ataque com armas de Corte ou Contusão.

• *Nadando.* Criaturas que tenham sucesso em testes de Habilidade (ou H+2 se tiver Natação) podem "voar" nesta masmorra, movendo-se um quarto de seu deslocamento, ou metade de seu deslocamento se não atacarem durante esta rodada. Em combate, sofrem um redutor de -1 em seu teste de ataque e -2 em sua FA com armas de Corte ou Contusão.

• *Deslocamento Nadando.* Criaturas que saibam nadar (como Anfíbios) não precisam fazer testes de Natação para mover-se seu deslocamento normal. No entanto, em combate, também sofrem um redutor de -1 em seus ataques e -2 na FA quando usam armas de Corte ou Contusão.

• *Movimentação Livre.* Criaturas sob efeito da magia Anfíbio podem agir embaixo d'água normalmente, podendo andar ou nadar com seu deslocamento normal, e sem sofrer qualquer redutor em seus ataques e Força de Ataque.

• *Nenhuma das anteriores.* Criaturas se debatendo na água (sem contato com o fundo e falhando em um teste de Natação) perdem seu valor de Habilidade na Força de Defesa, e seus oponentes recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque contra elas.

Armas de arremesso não funcionam embaixo d'água. Outras armas de ataque à distância sofrem uma penalidade de -2 na Força de Ataque para cada 1,5m até o alvo, além das penalidades normais por distância.

Obrigações e Restrições: o Oceano é uma divindade apática, tipicamente indolente. Não exige de seus servos qualquer comportamento muito rigoroso. No entanto, ele demonstra satisfação quando alguém mostra respeito pelo mar e seus habitantes.

Os aventureiros recebem Premiação Completa ao capturar com vida pelo menos um elfo-do-mar ou sereia, e então libertá-lo.

Encontros Aleatórios

Este labirinto submarino é povoado por numerosos animais e monstros, mas seus ocupantes mais dignos de nota são representantes de duas raças: elfos-do-mar e sereias.

Os povos que vivem sob as ondas são muito mais antigos que qualquer civilização terrestre, compostos por vastos reinos. De um lado temos os elfos-do-mar, patricarcais, muito mais rústicos que seus "primos" terrestres, formados principalmente por rangers e bárbaros. De outro lado as sereias, matriarcais, usuárias de magia e artistas encantadoras. Ainda que ambos venerem o mesmo Grande Oceano, suas personalidades e culturas totalmente opostas mantêm estes povos sempre em guerra. E não raras vezes, tais guerras quase levaram elfos ou sereias à extinção. Assim, ao longo dos séculos, os povos submarinos passam por longos períodos de destruição e reconstrução.

Indiferente aos massacres, um dia o Grande Oceano convocou os maiores campeões entre as duas raças para habitar e proteger sua masmorra no Labirinto de Valkaria. E como era esperado, os elfos e as sereias nunca aprenderam a conviver juntos e cooperar entre si. Os eternos inimigos vêm tentando eliminar seus rivais para enfrentar os Libertadores quando estes vierem — mas até agora nenhuma das raças triunfou sobre a outra. Sempre que um combatente é morto, outro é conjurado para substituí-lo, e assim tem sido durante séculos.

Encontros aleatórios acontecem em áreas neutras (veja adiante onde ficam os territórios dos elfos e sereias). Encontros com elfos-do-mar batedores são mais comuns, pois as sereias preferem usar magia para investigar os túneis.

Elfos-do-mar e sereias existem em ambos os sexos. No entanto, todos os elfos presentes na masmorra são homens, enquanto todas as sereias são mulheres.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-7) 2d elfos-do-mar rangers (12 pontos).

8-11) 2d elfos-do-mar bárbaros (12 pontos).

12-13) 1d+2 tojanidas anciães imensas.

14-15) 2d+1 selakos monstruosos.

16-17) 3d+6 homens-selakos (guerreiros de 10 pontos).

18-20) 1 tartaruga-dragão.

21-22) 2d–1 sereias feiticeiras (12 pontos).

23-24) 2d–1 sereias clérigas ou bardas (12 pontos).

Novas Criaturas

Homem-Selako

F2-4, H2-3, R1-2, A1-2, PdF2-3, Ambiente Especial (Água), Fúria, Sentidos Especiais (Radar), Telepatia (apenas com selakos), Vulnerabilidade (Calor/Fogo e Luz)

Também conhecidos como sahuagin, os homens-selakos têm pele lisa que vai do cinza escuro ao branco, passando pelo azul, rajado, verde e amarelo. Apresentam nadadeiras que lembram barbatanas de tubarões. Preferem águas quentes e são conhecidos por atacar comunidades costeiras.

Como personagens jogadores, homens-selakos tem F+1, A+1 (até um máximo de F5 e A5), Fúria e Vulnerabilidade (Luz), além de todos os traços normais da Vantagem Única Anfíbio. Também podem usar a Vantagem Telepatia, apenas com selakos. Ser um homem-selako é uma Vantagem Única de 0 pontos.

Tartaruga-Dragão

F4-6, H2-4, R5-6, A3-5, PdF6-7, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Tiro Múltiplo

Encontrada basicamente no Mar Negro e no Mar do Dragão-Rei, uma tartaruga-dragão tem um casco áspero e esverdeado, da mesma cor das águas profundas onde a criatura é encontrada. Costuma atingir os 12 metros de comprimento, com um casco de 9m de diâmetro. São seres inteligentes (embora não tanto quanto os dragões) e, embora não possam conjurar magia, são capazes de falar (geralmente nos idiomas Valkaria, Dracônico e Aquan, o idioma dos povos marinhos).

Uma tartaruga-dragão é capaz de usar um sopro de vapor superaquecido como um dragão normal, seguindo as regras de Tiro Múltiplo (mas não pode atingir duas vezes o mesmo alvo com o sopro).

Em combate a tartaruga-dragão ataca com a mordida (FA igual a F+H+1d) e duas garras (F+H+1d–2).

Tojanida

F2-4, H3-4, R3-4, A2-3, PdF0, Armadura Extra (Fogo e Eletricidade), Invulnerabilidade (Ácido e Frio/Gelo)

Originárias do Plano Elemental da Água (e possivelmente encontradas também no Reino do Grande Oceano), as tojanidas não existem em Arton como seres nativos. Em Arton os únicos relatos com encontros com tojanidas registrados são em Khubar.

A criatura se assemelha a uma tartaruga marinha, com casco verde azulado protegendo o corpo de sete apêndices: quatro nadadeiras, duas garras com pinças e uma cabeça. Ela tem oito aberturas no casco, que lhe permitem projetar os apêndices da forma que desejar. São inteligentes, capazes de se comunicar no idioma aquático.

Estas criaturas costumam ser neutras, mas quando estão com fome podem atacar qualquer ser vivo que encontrarem no caminho. Atacam com a mordida (FA= F+H+1d) e duas garras (FA= F+H+1d-3). As garras podem ser usadas para aprisionar a vítima; para isso ela deve acertar seu ataque mas não causa dano, mas a partir desse instante a vítima perde seu valor de Habilidade na FD até se livrar (o que exige sucesso em uma disputa de Força entre a vítima e a tojanida). Devido às aberturas em seu casco elas conseguem enxergar por todos os lados, e por isso é praticamente impossível surpreendê-las. Uma vez por minuto a criatura também pode sogregar livremente uma nuvem de tinta negra com raio de 9m. Os efeitos são os mesmos da magia Escuridão. Fora d'água a tojanida tenta lançar a substância nos olhos da vítima, para deixá-la cega, mas neste caso a vítima tem direito a um teste de Esquiva para evitar.

As estatísticas apresentadas são para uma tojanida jovem. As adultas terão +1 em cada uma de suas Características, enquanto as anciãs terão até +3 em cada Característica.

1) Aldeia dos Elfos-do-Mar

Estas câmaras, bem como seus corredores adjacentes e áreas vizinhas, formam o "território" dos elfos-do-mar — em cada uma delas sempre há 1d rangers e/ou bárbaros. Além disso, nos pontos marcados com **E** sempre haverá pelo menos um sentinela.

Uma vez que a mágica da masmorra elimina qualquer necessidade de comida, os elfos passam a maior parte de seu tempo envolvidos em festas tribais, competições, treinos de combate e conselhos de guerra. Também é comum que lutem entre si pela liderança ou posse de troféus (crânios ou pertences de sereias vencidas). Embora não precisem de luz, fazem grandes fogueiras centrais com tochas de Luz mágica que imita uma chama roubadas das sereias. Estes aposentos também são decorados com armas e troféus.

Talvez estes elfos fossem particularmente cruéis desde o início, ou talvez a longa permanência na masmorra os tenha enlouquecido de ódio. De qualquer forma, no aposento marcado **1a** podem ser encontradas 1d–2 sereias cativas. Todas são tratadas como animais, ou usadas para satisfazer prazeres sádicos. Algumas estão acorrentadas às paredes, como se fossem troféus vivos. Outras são deixadas livres, obrigadas a tratar de ferimentos e realizar afazeres domésticos: sua força de vontade há muito tempo já se esgotou, hoje elas são totalmente submissas a seus raptores. Aceitam os maus-tratos e nem pensam em fugir. Apenas testes bem-sucedidos por parte de aventureiros com Manipulação, Lábia ou Intimidação podem convencê-las a escapar.

Elfos-do-mar tipicamente desprezam habitantes do "mundo seco", mas respeitam adversários fortes. Caso um grupo seja derrotado em combate, os demais podem vir a aceitar os aventureiros como aliados contra as sereias. No entanto, estes elfos são extremamente desconfiados com relação a conjuradores. São também machistas, e em hipótese alguma aceitam lutar ao lado de mulheres.

Elfo-do-Mar Ranger: F3, H4, R3, A2, PdF4; 15 PVs, 12 PMs.

Kit: Ranger

Vantagens e Desvantagens: Anfíbio (elfo-do-mar), Arena (oceanos), Ataque Múltiplo, Paralisia, Sobrevivência em Oceanos.

Equipamento: Anel de proteção (FD+2), espada curta mágica (FA+1), tridente mágico (FA+1), Olhos de águia.

Elfo-do-Mar Bárbaro: F5, H3, R3, A2, PdF0; 18 PVs, 12 PMs.

Kit: Bárbaro

Vantagens e Desvantagens: Anfíbio (elfo-do-mar), Fúria, Sobrevivência.

Equipamento: Anel de proteção (FD+2), tridente mágico (FA+2), Cinto de Força de Gigante (F+2, já incluído).

2) Aldeia das Sereias

Diferentes de seus adversários, as sereias são fracas em combate, mas poderosas como conjuradoras arcanas e divinas. O uso inteligente de magia compensa sua falta de habilidade com armas.

Comparadas aos redutos bárbaros dos elfos, as câmaras onde vivem as sereias são um paraíso de arte e beleza. Tochas de Luz mágica (com aspecto de chamas) iluminam seus belos trabalhos de artesanato, desde tapeçarias a esculturas e jóias de coral. Quando não estão produzindo tais peças, é comum encontrá-las entretidas com canções, orações ou estudo de magia. Também de forma contrária aos elfos, as sereias não lutam ou competem entre si.

Em vez de sentinelas e batedores, as sereias usam magias capazes de avisá-las mentalmente caso qualquer criatura do tamanho de uma fada ou maior entre no local (as áreas marcadas **A**) para perceber a aproximação de inimigos. Para efeitos de

cancelar ou detectar a magia considere-a como sendo feita com Luz 1. Quando um combate é inevitável, as sereias preferem evitar qualquer confronto direto e Conjurar Animais, deixando a batalha por conta de seus aliados conjurados. Se a aproximação de inimigos foi notada com antecedência, as sereias usam magias como Aumento de Dano, Proteção Mágica e outras para tornar suas criaturas ainda mais poderosas.

Da mesma forma que seus inimigos, as sereias também fizeram prisioneiros ao longo dos anos. O aposento marcado **2a** serve de cativeiro para 1d–2 elfos-do-mar. As portas são abertas ou fechadas com magia (capaz de moldar a rocha), deixando apenas pequenos orifícios por onde os elfos não podem passar nem mesmo em suas formas animais.

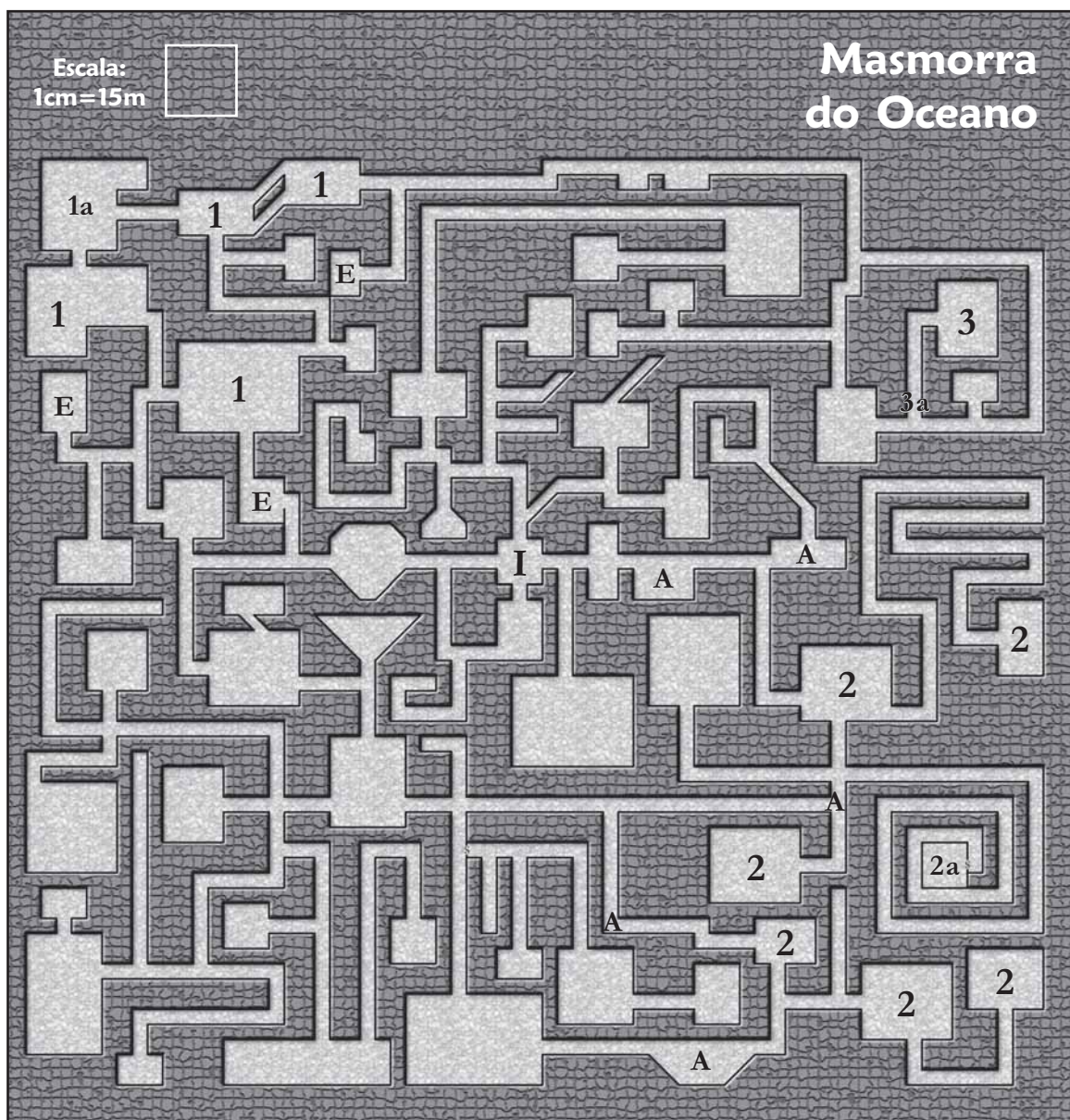
Embora não pratiquem tortura física, as sereias usam estes prisioneiros como cobaias para exercitar seus poderes de Canto da Sereia e outras formas de influência e controle mental — elas esperam um dia poder dominar totalmente seus inimigos. Os elfos cativos são seguidamente forçados a cumprir ordens, realizar tarefas humilhantes ou mesmo lutar entre si. As mais cruéis ou ressentidas entre as sereias passam horas atormentando os cativos por prazer. Alguns deles, quase loucos, perderam toda a sua determinação e falham automaticamente em qualquer teste de Resistência.

Confrontadas com aventureiros, as sereias tentarão inicialmente enganá-los, controlá-los ou manipulá-los para que fiquem ao seu lado. Se isso falhar, podem tentar uma aliança legítima contra seus inimigos. De forma oposta aos elfos, as sereias não confiam em homens ou em mulheres combatentes.

Sereia Feiticeira: F1, H3, R2, A2, PdF2; 6 PVs, 8 PMs.

Kit: Feiticeiro

Vantagens e Desvantagens: Anfíbio (sereia), Artes.

Focus: Água 5, Ar 6, Fogo 1, Luz 2, Terra 6, Trevas 4. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento

Sereia Barda: F1, H3, R3, A1, PdF2; 6 PVs, 9 PMs.

Kit: Bardo

Vantagens e Desvantagens: Anfíbio (sereia), Artes, Crime.

Focus: Água 5, Ar 6, Luz 4, Terra 6. *Magias Conhecidas:* Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Conjurar Animais, Detecção de Magia, Ilusão, Imagem Turva, Luz, Proteção Mágica, Teleportação.

Equipamento: anel de proteção (FD+2), varinha com Paralisia (25 PMs).

Sereia Clériga: F2, H2, R3, A1, PdF2; 12 PVs, 12 PMs.

Kit: Clériga do Oceano

Vantagens e Desvantagens: Anfíbio (sereia), Artes, Clericato.

Focus: Água 6, Ar 6, Fogo 3, Luz 4, Terra 3.

Equipamento: Anel de proteção (FD+2), poção de Magia Maior, varinha com Cegueira (25 PMs), varinha com Cura Mágica 3 (25 PMs), varinha com Paralisia (25 PMs).

3) O Covil do Guardião

Escolhido pelo Grande Oceano como Guardião desta masmorra, o dragão-marinho Coriphena está entre os maiores e mais traiçoeiros representantes de sua espécie.

Coriphena tem, indiretamente, colaborado para prolongar o conflito entre elfos e sereias nesta masmorra. Ainda que seus "vizinhos" não suspeitem do fato, o dragão vem manipulando suas batalhas há séculos, usando-os como peões em um intrincado jogo estratégico, apenas por diversão. Ele simplesmente não permite que a guerra termine.

de Magia, O Canto da Sereia, Conjurar Animais, Detecção de Magia, Imagem Turva, Inferno de Gelo, Lança Infalível de Talude, Mágica Silenciosa de Talude, Megalon, Proteção Mágica, Raio Desintegrador, Teleportação.

Equipamento: Adaga mágica (capaz de ferir criaturas vulneráveis apenas a magia), anel de proteção (FD+1), cinto de Resistência (como um Manto de Resistência +1), varinha com Lança Infalível de Talude (25 PMs).

Os elfos e sereias nem mesmo sabem sobre a existência do Guardião. Através de magias como Transformação em Outro e outras — além da capacidade natural dos dragões artonianos de assumir uma forma humanóide —, Coriphena tem adotado a aparência de ambas as raças, infiltrando-se entre eles conquistando sua confiança, para melhor controlar seus movimentos com informações falsas.

Sempre que um lado está para vencer, o monstro muda a balança para ajudar o perdedor, restaurando o equilíbrio. Sempre que elfos e sereias de alguma forma tentam negociar a paz, lá está ele instigando a discórdia ou realizando um ataque furtivo, para prontamente acusar os inimigos pela "traição". E sempre que sua atitude começa a despertar suspeitas, ela adota outra identidade,

usa sua magia para influenciar os mais desconfiados, ou apenas mata-os longe de testemunhas — talvez até tomando seus lugares mais tarde. Assim tem sido mantida acesa a chama do ódio e desconfiança mútuos.

Entretido em seu jogo há séculos, o dragão está despreparado para a chegada dos Libertadores. Ele teme que heróis poderosos consigam exterminar um dos lados do conflito, ou ambos, ou mesmo levá-los a fazer as pazes. Pior ainda, podem derrotá-lo e assim vencer a masmorra!

Para evitar esse fato, ao contrário de outros Guardiões, Coriphena não aguarda pelos heróis em seu covil. Primeiro vai avaliar suas capacidades de uma distância segura, usando Sentidos Especiais, esperando que tenham seu primeiro encontro hostil com elfos ou sereias. Então vai apresentar-se como um membro da raça adversária, oferecendo ajuda. Apoiado por seus "irmãs" ou "irmãs" (que não desconfiam de sua verdadeira identidade), explicará que a masmorra pode ser vencida apenas com a vitória sobre seus inimigos. Durante a batalha, ficará discretamente afastado — esperando que heróis cansados, feridos ou enfraquecidos sejam mais fáceis de derrotar. Naturalmente, este plano seria arruinado por personagens que consigam detectar mentiras ou tenham outros meios de enxergar através de suas farsas.

Dragão Marinho Venerável: F7, H8, R8, A8, PdF9 (água); 40 PVs, 40 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arena (covil), Ataque Especial (F garras), Invulnerabilidade (ácido, veneno e Água, naturais ou mágicos), Levitação, Manipulação, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo.

Focus: Água 10, Ar 8, Fogo 8, Luz 8, Terra 8, Trevas 8. *Magias Conhecidas:* Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Detecção de Magia, Dominação Total, Imagem Turva, Invisibilidade, Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas, Mikron, Proteção Contra o Elemento, Teleportação, Terreno Escorregadio de Neo, Transformação em Outro.

Especial: pode usar a magia Pânico sem consumir PMs. Pode respirar e mover-se normalmente na água. Pode atacar com a mordida (F+H+1d+2) e duas garras (F+H+1d). Seu sopro pode ferir várias criaturas, mas nunca duas vezes o mesmo alvo no mesmo ataque.

Se falhar a estratégia manipuladora, Coriphena buscará refúgio em seu covil. Sua entrada é disfarçada com uma Ilusão Total (no ponto marcado **3a**) e nunca foi descoberta pelos elfos ou sereias (na verdade, quase nunca; os poucos que conseguiram foram devorados). A vasta câmara abriga todo o seu tesouro — trazido para cá juntamente com o dragão quando a masmorra foi criada.

O tesouro do dragão é formado por: um escuro grande de aço (FD+1), um anel de proteção (FD+3), um pergaminho de Conjurar Animais (Focus 5), um cajado de Cura Total (28 PMs), moedas de platina e ouro no valor total de T$ 34.000 em ouro, e 28 jóias diversas no valor total de T$ 8.976 em ouro.

O covil também abriga o círculo de Teleportação Planar. O portal é ativado apenas com a destruição deste dragão tão manipulador e cruel (talvez o Grande Oceano não seja assim tão indiferente, afinal).

Parte 14

O DESAFIO DE THYATIS

Deus do Renascimento, da Profecia e do Fogo, o pássaro de chamas Thyatis preparou um desafio extremamente hostil para os Libertadores.

Em todas as câmaras e corredores desta masmorra, as paredes têm o aspecto de rocha liquefeita, incandescente, sempre em movimento — como se fossem lagos verticais de lava vulcânica, contida por uma parede invisível. No entanto, embora o próprio magma não possa atravessar, criaturas podem. Com certo esforço, pode-se penetrar e mover-se através dessa lava (sofrendo H–2). Apenas criaturas imunes ou resistentes ao fogo podem fazê-lo sem queimar: tocar a superfície abrasada provoca 2d pontos de dano, enquanto "mergulhar" nela provoca 8d pontos de dano por rodada. Criaturas incorpóreas (como fantasmas) não sofrem nenhum desses efeitos.

Por sua natureza planar, a lava não leva a parte alguma. Um personagem que mergulhe na lava vai apenas se deslocar penosamente algumas dezenas de metros, e então retornar no mesmo ponto em que saiu.

O brilho cáustico das paredes oferece condições de luminosidade. O piso é escuro e coberto de cinzas. Não há teto, mas sim uma densa camada de fumaça flamejante, que começa a se formar 4m acima do chão. A fumaça contém brasa quentíssima e obscurece a visão — criaturas em seu interior sofrem 4d pontos de dano por turno, sem direito a teste de Resistência para meio dano. Qualquer forma de visão é obscurecida, incluindo visão no escuro e Infravisão, a até 1,5m. Criaturas dentro desse alcance são consideradas desfocadas (o personagem sofre H–1), e aquelas acima desse alcance são consideradas invisíveis (o personagem sofre H–3 para ataques à distância e Esquiva). Assim como ocorre com as paredes, não se pode atravessar essa fumaça para alcançar o teto ou céu.

Ao lutar nos corredores da masmorra, qualquer personagem que receba um ataque bem-sucedido deve fazer um teste de H+2. Em caso de falha, tocará em uma das paredes de lava, sofrendo 2d pontos de dano. Um personagem arremessado contra uma parede deve fazer um teste de H+1 para evitar "mergulhar" nela, sofrendo 8d de dano por rodada até sair. Em caso de sucesso, mesmo assim a vítima toca a parede e sofre 2d de dano.

Magias e efeitos de Fogo lançados aqui recebem um bônus de +1 para efeitos de dano e alcance, sem consumir Pontos de Magia a mais. Por outro lado, magias baseadas em Água, frio ou gelo exigem antes um teste de Habilidade com penalidade igual à metade do Focus, e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível. Ataques com Dano Personalizado em Frio/Gelo não recebem o valor de Força para determinar a Força de Ataque. Péssimas notícias para os Libertadores, pois todos os seus adversários aqui são imunes a fogo, e quase todos têm magias e ataques baseados em fogo.

Como seria propício para Thyatis, todas as criaturas mortas nesta masmorra — sejam seus habitantes "nativos" ou aventureiros — voltam à vida 1d minutos mais tarde, da mesma forma que a magia Ressurreição. No entanto, qualquer criatura que

tenha sofrido esse efeito também estará aprisionada aqui por uma maldição, e não poderá mais deixar a masmorra. O portal não funcionará, nem magias de Teleportação Planar ou quaisquer outras. Essa condição não pode ser revertida com nenhuma magia menos poderosa que um Desejo.

A maldição pode ser evitada se a vítima é ressuscitada de formas normais (ou seja, com magias de Ressurreição ou Desejo lançadas por seus companheiros) antes que se passem 1d minutos.

Obrigações e Restrições: certas obrigações específicas podem ser encontradas ao longo da masmorra, como não libertar as efreti da área 3 ou ferir os filhotes de fênix na área 4. Não há outras Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Exceto pelo próprio Guardião, a masmorra de Thyatis é povoada por poucos seres inteligentes. Em seus corredores e câmaras circulam apenas feras e monstros hostis, todos de alguma forma ligados ao fogo — e imunes a esse elemento. Eles caçam e atacam os aventureiros assim que os encontram.

Os Libertadores estão em terrível desvantagem lutando aqui, pois as criaturas errantes nem sempre circulam pelos corredores; algumas, especialmente salamandras e piro-hidras, preferem rastejar ou nadar livremente através da lava que forma as paredes (mas também sofrendo H–2). Assim, estes monstros podem emergir sem aviso muito perto dos personagens e atacá-los de surpresa, recebendo assim um bônus de +3 em testes que envolvam Furtividade e Esconder-se (ambos da Perícia Crime) quando estão imersos.

As piro-hidras (como são chamadas as hidras de fogo) são predadores especialmente perigosos aqui: com seus longos pescoços, elas podem atacar vítimas próximas das paredes (até 3m) sem precisar emergir. Personagens que tentem lutar corpo-a-corpo só podem fazê-lo penetrando na lava, o que torna extremamente arriscado circular pelos corredores. Câmaras maiores, por outro lado, são propícias para o ataque aéreo dos dragões vermelhos.

Para cada meia hora na masmorra, role 1d. Com um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-6) 3d+4 thoqqa.

7-9) 2d+2 mastim de Thyatis.

10-11) 1d+2 gigantes do fogo (gigante comum com Invulnerabilidade a Calor/Fogo e Vulnerabilidade a Frio/Gelo).

12-13) 1d–2 salamandras nobres.

14-16) 1d–2 elementais do fogo anciões.

17-19) 1 dragão vermelho adulto.

20-24) 1 dragão vermelho experiente.

Novas Criaturas

Salamandras

F2-5 (Calor/Fogo), H2-3, R2-4, A2-3, PdF0-3, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

As salamandras não existem em Arton como criaturas nativas, são encontradas apenas nos Reinos dos Deuses, basicamente no Reino de Thyatis. Se parecem com serpentes, mas tem o torso, cabeça e braços de um humanóide, com escamas vermelhas e pretas.

Salamandras são cruéis e egoistas, divertindo-se com o sofrimento alheio. Armam-se geralmente com lanças superaquecidas, e as mais importantes podem portar até mesmo armas mágicas. Em combate elas podem usar estas armas e a cauda (que ataca com FA= F+H+1d–2). Independente da arma que utilizam, causam dano por Calor/Fogo (a não ser armas de longo alcance). O simples toque de sua pele já provoca queimadura. Para piorar as salamandras podem usar um ataque de constrição: caso acertem o ataque com a cauda, provocam apenas 1 ponto de dano por queimadura e enrolam-se na vítima, que passa a ser considerada Indefesa. Uma vítima aprisionada sempre sofre no mínimo 1 ponto de dano devido às queimaduras, e para livrar-se deve vencer uma disputa de Força contra a salamandra.

As salamandras organizam-se em castas. As menores são os irmãos das chamas, de comportamento bárbaro e tribal. As mais fortes destas são chamadas de salamandras comuns, geralmente liderando estas tribos. As mais fortes e habilidosas são as salamandras nobres, que podem ter ainda Fogo 3-5 e Terra 1-3.

Thoqqa

F2-3 (Calor/Fogo), H1-3, R2-3, A2-3, PdF0, Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Vulnerabilidade (Frio/Gelo)

Thoqqa são um tipo de elemental similar a um verme com corpo superaquecido capaz de derreter rochas. Não apresenta patas, seu corpo é segmentado como uma minhoca. Costuma atingir 1 a 1,5 metros de comprimento com 30cm de diâmetro.

Thoqqas são irritadiças, e atacam com sua “cabeça” incendiária. Uma vítima atacada sempre sofre ao menos 2 pontos de dano devido ao calor, a menos que obtenha sucesso em um teste de Esquiva. O calor de seu corpo é tão intenso que qualquer objeto físico atingido imediatamente pega fogo e permanece assim por 1d–2 rodadas, a menos que as chamas sejam apagadas antes. Vítimas pegando fogo sofrem 2 pontos de dano por rodada (4 se forem vulneráveis ao fogo e apenas 1 se tiver Armadura Extra). Thoqqas são cegas, guiam-se por um sentido sísmico: são capazes de “sentir” a aproximação de qualquer criatura em contato com o solo até 18m.

1) Covis dos Dragões

Numerosos dragões vermelhos nativos do Plano de Thyatis foram aprisionados nesta masmorra — possivelmente como punição, uma vez que o Deus da Ressurreição é leal e bondoso, enquanto estes répteis são caóticos e malignos. Devido à mágica do Labirinto, os dragões não crescem ou envelhecem enquanto estão aqui. Portanto, ainda conservam o mesmo tamanho e idade que tinham há oitocentos anos.

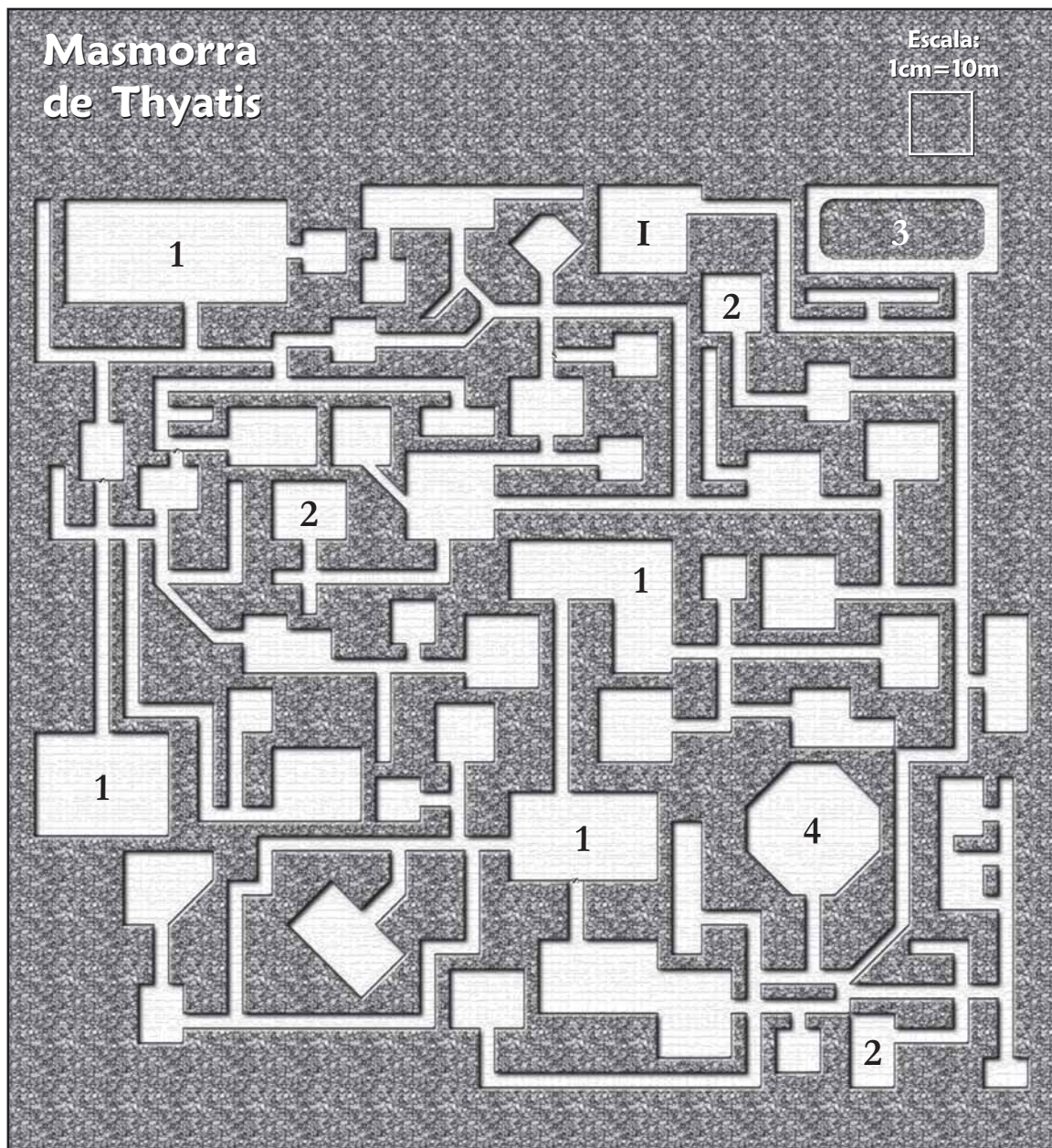
Cada dragão escolheu uma das maiores câmaras como covil pessoal, onde reuniu seu tesouro (que foi transportado para cá juntamente com a criatura). Estas câmaras têm as mesmas paredes incandescentes vistas no resto da masmorra, mas cada dragão usou sua mágica e seus recursos para “personalizar” o covil: a maior parte da “decoração” é formada por estátuas de criaturas em agonia, muitas delas conjuradas e depois petrificadas, ou apenas cobertas de lava. As estátuas macabras estão próximas às paredes, enquanto o tesouro fica amontoado no centro, formando um ninho onde a fera dorme.

Os monstros passam seu tempo vagando em meio às nuvens cáusticas sobre a masmorra, caçando intrusos ou duelando com seus rivais — eles tentam constantemente pilhar os tesouros dos outros dragões. Uma vez que todos aqui voltam à vida minutos depois de morrer, as feras vivem uma guerra secular. Os dragões menores perderam seus tesouros para os maiores, e agora não passam de carniceiros esperando oportunidades para roubar ou matar. Neste cenário, a chegada de aventureiros portando muitos itens mágicos e certamente vai despertar a cobiça dos monstros.

O ambiente da masmorra favorece imensamente os dragões em combate. Eles podem voar em meio à nuvem cáustica sem sofrer nenhum de seus efeitos — pois são imunes ao fogo e possuem outras formas de visibilidade (como Radar). É simples para eles atacar alvos no chão com seu sopro, sem precisar deixar a proteção da fumaça ardente. Caso os Libertadores demonstrem ser capazes de evitar esse ataque (através de Esquivas, magias de proteção contra fogo ou outros meios), ou consigam atacar através da nuvem, os dragões adotam a tática de mergulhar nas paredes de lava e atacar de surpresa com as garras e mordida.

Negociar com os dragões é possível, mas muito difícil: sua atitude inicial perante os heróis será sempre hostil. Séculos de luta fizeram deles criaturas ainda mais paranóicas, e mesmo uma oferta sincera de aliança contra seus semelhantes será recebida com desconfiança.

Dragão Vermelho Adulto: F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo); 35 PVs, 35 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arena (covil), Ataque Especial (F garras), Ataque Múltiplo, Invulnerabilidade (calor/fogo), Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo,

Vulnerabilidade (Frio/Gelo), Especializações: Lábia, Ciências Proibidas, Salto.

Focus: Água 7, Ar 7, Fogo 9, Luz 7, Terra 7, Trevas 7. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, O Canto da Sereia, Cegueira, Detecção de Magia, Explosão, Luz, Terreno Escorregadio de Neo.

Especial: pode usar a magia Pânico sem consumir PMs. Pode atacar com a mordida (F+H+1d+2) e duas garras (F+H+1d). Seu sopro pode ferir várias criaturas, mas nunca duas vezes o mesmo alvo no mesmo ataque.

Dragão Vermelho Experiente: F7, H7, R8, A8, PdF9 (fogo); 40 PVs, 40 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arena (covil), Ataque Especial (F garras), Ataque Múltiplo, Invulnerabilidade (calor/fogo), Levitação, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio/Gelo), Especializações: Lábia, Ciências Proibidas, Salto.

Focus: Água 8, Ar 8, Fogo 10, Luz 8, Terra 8, Trevas 8. *Magias Conhecidas:* Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Cegueira, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Enxame de Relâmpagos, Explosão, Lança Infalível de Talude, Luz, Mikron, Proteção Mágica, Terreno Escorregadio de Neo.

Especial: pode usar a magia Pânico sem consumir PMs. Pode atacar com a mordida (F+H+1d+2) e duas garras (F+H+1d). Seu sopro pode ferir várias criaturas, mas nunca duas vezes o mesmo alvo no mesmo ataque.

Estes são os tesouros encontrados em cada covil:

1a) Uma armadura de batalha mágica (A+2), um escaravelho anti-golem (pode ser acoplado a uma arma e então recebe FA+1 contra golens), uma flauta do esgoto (pode atrair 1dx10 ratos; se obtiver sucesso em um teste de H+1 poderá controlar os ratos, caso contrário eles atacam imediatamente; se tiver a perícia Artes ou Instrumento Musical não há necessidade de testes), uma poção de falar com animais (permite comunicar-se com animais durante 1d minutos), um pergaminho com Paralisia, um pergaminho com Conjurar Animais (Focus 2), T$ 10.000 em ouro, jóias e objetos de arte diversos, no valor total de T$ 10.483 em ouro.

2a) Um par de Botas da Velocidade (confere Aceleração), uma varinha de Conjurar Animais (Focus 3; 26 PMs), um pergaminho com Conjurar Animais (Focus 3), um pergaminho com Proteção Mágica (Fogo 4), um pergaminho com Ressurreição, uma pilha de moedas no valor de T$ 22.000 em ouro e jóias diversas no valor total de T$ 13.043 em ouro.

3a) Um Colar de Bolas de Fogo (pode conjurar uma Explosão de Fogo 8, duas Explosões de Fogo 6, duas Explosões de Fogo 4, e três Explosões de Fogo 3), um pergaminho com Conjurar Animais (Focus 4), um pergaminho com Proteção Mágica (Fogo 4), um pergaminho com Cancelamento de Magia (Focus 5), T$ 6.200 em ouro, jóias e objetos de arte no valor total de T$ 29.340 em ouro.

4a) Uma espada larga mágica (FA+1), um anel de queda suave (o usuário sempre cai lentamente), um pergaminho com Ilusão (Focus 4), uma pilha de moedas com T$ 6.000 em ouro e jóias e objetos de arte no valor total de T$ 8.886 em ouro.

2) Câmaras da Profecia

Thyatis é o deus dos profetas. Talvez devido a esse fato, algumas câmaras desta masmorra oferecem a seus ocupantes poderes divinatórios enquanto estão aqui.

Qualquer criatura inteligente no interior de uma destas câmaras logo começa a ter visões poderosas: imagens vívidas surgem diante de seus olhos, revelando coisas que vão — ou poderiam — acontecer. Visões de relance podem revelar cenários e criaturas presentes nas próximas masmorras; ou o momento em que Valkaria é libertada pelos heróis; ou seus corpos despedaçados diante de um monstro poderoso; ou o grupo inteiro em segurança aos pés da estátua, após abandonar a missão; ou ainda cenas que parecem não ter ligação alguma com o rumo atual das coisas: alguns heróis podem estar com suas famílias, outros vivendo pós-vidas nos Reinos dos Deuses, outros combatendo ao lado de estranhos...

As visões podem ser verdadeiras ou não — nenhuma delas exibe um futuro real, apenas possibilidades. No entanto, elas são rápidas e fortes o bastante para desorientar os aventureiros, fazendo com que percam contato com a realidade. Cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência –3: em caso de falha, ele consegue ver e ouvir apenas as "profecias", e será considerado cego para perigos reais (como criaturas errantes). O efeito dura 2d rodadas, então é permitido à vítima fazer outro teste. Criaturas bem-sucedidas não precisam fazer novos testes durante 2d rodadas.

Apenas personagens determinados e inteligentes o bastante conseguem realmente extrair alguma informação útil das visões. Aqueles bem-sucedidos em seus testes de Resistência podem fazer testes de Habilidade. Em caso de sucesso, podem fazer uma única pergunta. A pergunta é respondida através de imagens pelo próprio Guardião da masmorra. Cada nova pergunta consome uma rodada e exige um novo teste. Durante esse "transe", o personagem também é considerado cego em relação ao "mundo real".

3) O Lago dos Gênios

Esta vasta câmara é ocupada quase inteiramente por uma piscina em chamas, feita de puro bronze derretido. Tocar em sua superfície ou mergulhar no material causa o mesmo dano (2d para toque, 8d para imersão) e oferece os mesmos redutores das paredes, exceto pelo fato de que a penalidade em Habilidade devido à consistência é maior: –4 para criaturas imersas. Por outro lado, o bronze líquido é tão intenso que torna difícil afundar nele, oferecendo um bônus de +4 em testes de natação. Junto às paredes, uma margem com 3m de largura permite andar à volta da piscina e circular pela câmara.

Assim que os aventureiros entram na câmara, duas formas femininas de cabelos flamejantes começam a emergir do metal derretido.

— *Bem-vindos, queridos amos!* — elas dizem com voz musical. — *Não tenham medo, estamos aqui para servi-los. Façam seus desejos, e serão concedidos.*

O lugar serve de habitação e cativeiro para duas mulheres efreet. Ambas igualmente cruéis, enganaram e corromperam incontáveis "amos" ao longo de suas vidas, e foram aprisionadas aqui por Thyatis como punição por seus crimes. Elas não podem

sair desta câmara, e em geral são deixadas em paz pelos dragões — pois seus tesouros já foram roubados pelos monstros. Ao contrário de outros gênios, elas nem mesmo usam jóias ou qualquer tipo de roupa; apenas uma fina camada de bronze derretido esconde sua nudez. Furiosas, sedentas de vingança e ansiosas por escapar, elas percebem a chegada dos Libertadores como uma oportunidade preciosa...

Como todos os gênios, as efreet podem lançar a magia Desejo três vezes por dia, mas nunca podem realizar desejos para si mesmas ou outros gênios. Elas podem escapar da masmorra se um aventureiro desejar sua liberdade (cada Desejo liberta uma efreeti). Portanto, embora normalmente odeiem qualquer forma de servidão, elas tratarão os heróis da forma mais agradável possível. Após muita bajulação e histórias tristes sobre estarem "sofrendo muito neste lugar horrível", tentarão seduzir seus salvadores com dois desejos cada, reservando o terceiro para sua própria liberdade.

Personagens que tenham morrido na masmorra e agora estejam presos aqui podem livrar-se da maldição com um Desejo concedido pelas efreet. Por essa razão, caso os heróis não aceitem libertá-las, as criaturas se enfurecem e atacam, tentando matar aquele que parecer mais fraco para depois usar um Desejo como chantagem.

Libertar as efreet viola as Obrigações e Restrições da masmorra. Colaborar com estas criaturas malignas, ou mesmo aceitar seus Desejos, também viola o código de conduta dos paladinos e o Código de Honra dos Heróis.

Efreet: F4, H3, R3, A3, PdF4 (fogo); 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Imortal, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas e calor/fogo natural ou mágico), Levitação, Manipulação, PVs Extras, PMs Extras, Telepatia.

Focus: Ar 8, Fogo 10, Luz 8, Terra 8, Trevas 8. *Magias Principais:* Afetar Fogueira, Detecção de Magia, Ilusão Avançada, Invisibilidade, Proteção Mágica, Transformação em Outro.

4) Pássaro de Fogo

Nesta vasta câmara octagonal, a nuvem incendiária parece mais elevada (pelo menos 10m acima do chão) e mais furiosa. O piso de rocha negra exibe em seu centro, em linhas fumegantes como brasas, o círculo místico que leva ao próximo desafio. Apesar do brilho quente, está obviamente desativado.

O chiado agudo de uma águia preenche o aposento assim que os heróis entram. As nuvens ficam ainda mais agitadas, e uma gigantesca ave em chamas emerge da fumaça:

— Eu os saúdo, Libertadores! Sou Reyjane, o Guardião desta masmorra! Apenas com minha destruição poderão seguir para o próximo desafio. Vamos lutar!

Parece simples. O Guardião da masmorra é um pássaro fênix, imenso e muito antigo. Estes nobres animais em geral auxiliam heróis, em vez de atacá-los — mas, por prestar serviços importantes a Thyatis, a criatura recebeu esta missão como recompensa. Para seguir, os aventureiros devem destruí-lo.

O pássaro fênix é uma criatura honrada, sagrada. Paladinos confrontados com a decisão de atacá-lo podem querer evitar esse curso de ação — pois matar a ave realmente vai contra o

Código de Honra dos Heróis, resultando, no caso dos paladinos, na perda de seus poderes. Personagens bondosos também deveriam ponderar sobre o fato.

A natureza do desafio é diferente do que parece. O pássaro faz vários vôos rasantes sobre o grupo, tentando atacá-los com as garras e bico... e falhando. Em cada rodada, Reyjane faz um teste de Lábia contra testes de Habilidade dos aventureiros (todos feitos em segredo pelo Mestre). Se tiver sucesso, parecerá que a ave está apenas errando seus ataques; caso os heróis sejam bem-sucedidos, percebem que a criatura está apenas fingindo lutar. Em nenhum momento o pássaro faz qualquer ataque bem-sucedido contra o grupo, mesmo que seja ferido (o Mestre rola os ataques da fênix atrás do escudo normalmente, mas anunciando apenas falhas).

Caso sua farsa seja percebida, ou se os aventureiros decidem não lutar, Reyjane pousa e diz a verdade: seu objetivo é, de fato, ser destruída. As fênix só conseguem ter filhotes através de um sacrifício heróico — e ela está aqui justamente para ser sacrificada, e então gerar uma ninhada. Infelizmente para os heróis, quando morrer, Reyjane explodirá como uma Explosão de Fogo, mas muito mais poderosa!

Nada disso muda o fato de que o portal não pode ser aberto enquanto Reyjane viver.

Reyjane: F5, H6, R7, A6, PdF8; 35 PVs, 35 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Lábia (de Manipulação), Levitação, Telepatia, Código de Honra (Heróis e Honestidade).

Focus: Água 3, Ar 3, Fogo 5, Luz 3. Pode conjurar magias que tenham Clericato e/ou Paladino como exigências.

Especial: quando chega a 0 PVs a fênix explode e dá origem a 2 a 5 filhotes de fênix. O explosão provoca 10d de dano a todas as criaturas a até 30m de distância. Um teste de Esquiva reduz o dano à metade.

Após a violenta explosão, os restos flamejantes de Reyjane formam 2 a 5 novas criaturas. São filhotes de fênix. Todos dizem *"obrigado"* aos aventureiros com vozes estridentes, e então desaparecem. Atacá-los viola as Obrigações e Restrições da masmorra.

Mesmo com a derrota do Guardião, o portal de Teleportação Planar não estará ativo se qualquer dos Libertadores estiver sob efeito da maldição — ou seja, se voltou à vida devido ao poder da masmorra. Essa maldição pode ser removida apenas com um Desejo. Caso os heróis não disponham de um, terão que negociar com as efreet na área 3.

Parte 15

O DESAFIO DE SSZZAAS

Sszzaaz é o Deus da Traição, o Senhor das Serpentes. E fez de sua masmorra um pesadelo rastejante.

Os corredores e câmaras são formados por paredes de pedra comum, esculpida com imagens que evocam histórias de traição, assassinato e esperteza. Cenas de cultistas sacrificando vítimas para serpentes monstruosas também são comuns. Tochas de chama mágica a intervalos regulares oferecem iluminação normal.

No entanto, o que deve chamar a atenção mais imediatamente assim que os aventureiros chegam está no chão: uma camada com pelo menos meio metro de altura, formada inteiramente por milhões de pequenas serpentes de muitas espécies. A massa repulsiva emite um sibilar constante e preenche todos os corredores e aposentos, tornando impossível andar normalmente sem ser picado muitas e muitas vezes.

O enxame venenoso não precisa fazer testes de ataque, e aventureiros que estejam em contato com o chão recebem picadas continuamente. Personagens que tenham um valor de Resistência (somando qualquer bônus e penalidade em testes de Resistência, como os elfos, anões e paladinos) igual a 4 ou menos sofrem dano equivalente a FA= 6+1d por rodada; aqueles com um valor entre 5 e 6 sofrem dano equivalente a 3+1d por rodada; e personagens com valor a cima de 6 não sofrem dano.

Pode-se caminhar através da massa repugnante com metade do deslocamento normal, ou com deslocamento normal se não fizer mais nada durante esta rodada. Correr ou realizar ataques de investida é impossível. Criaturas caídas são completamente envolvidas pelo enxame, e sofrem dano dobrado até que consigam ficar de pé e remover as criaturas do corpo (o que exige uma rodada).

Em termos de regras, todas as serpentes são consideradas víboras miúdas comuns. Podem ser atacadas e mortas normalmente, mas o enxame nunca desaparece — novas serpentes chegam em ondas a todo momento. Fogo pode feri-las, mas não as afasta. Nem mesmo magias de área como Explosão conseguem matar animais suficientes para surtir algum efeito.

Caminhar pelas paredes ou teto também evita completamente as serpentes, assim como Levitação, Vôo e similares.

Obrigações e Restrições: o Deus da Traição despreza demonstrações de confiança. Os personagens não recebem Premiação Completa se, a qualquer momento, usarem magias ou habilidades para ajudar seus companheiros. Isso inclui qualquer magia benéfica lançada sobre outra pessoa que não seja o próprio conjurador, ou habilidades que beneficiam aliados. No entanto, atacar um inimigo que esteja lutando contra um aliado (incluindo a Vantagem Parceiro) não viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

Sszzaaz fez deste lugar um inferno miserável, e tratou de trancar aqui numerosas pessoas e criaturas que por algum motivo o desagradaram. Estes infelizes são imunes ao veneno das serpentes, mas mesmo assim sofrem a dor de suas picadas — vivendo assim em agonia por séculos, incapazes até mesmo de tirar a própria vida. Quase insanos, eles vagam desesperados pela masmorra em busca de uma fuga.

Grande parte dos habitantes da masmorra é formada por homens-serpete nativos do Reino de Sszzaaz, que tentaram usurpar sua liderança — mas foram estúpidos o bastante para ser apanhados. Embora não confiem uns nos outros, eles formaram um pequeno culto e patrulham os corredores em busca de inimigos ou vítimas para sacrifícios, tentando assim conseguir o perdão do Grande Corruptor.

Outras criaturas aparentadas com serpentes também circulam pela masmorra, atacando os aventureiros assim que os encontram. Monstros rastejantes de tamanho grande ou menor,

como nagas e outras cobras, ficam quase totalmente ocultos em meio à massa de serpentes. Recebem um bônus de +4 em testes de esconder-se e furtividade. Além disso, enquanto permanecem no chão, recebem camuflagem total (ataques contra elas sofrem –5 de penalidade na FA).

Os oponentes mais perigosos nesta masmorra, entretanto, são os dragões negros. Eles quase nunca são encontrados em suas formas verdadeiras — vivem disfarçados, muitas vezes em meio a homens-serpente e outras criaturas, que nem mesmo suspeitam do "companheiro". Eles adotam suas formas reais apenas quando desmascarados ou forçados a lutar.

Para cada meia hora na masmorra role 1d. Cam um resultado 1, um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-6) 1 hidra negra (12 cabeças, com corpo de serpente, sem patas).

7-9) 2d nagas (espirituais: possui Focus 7 em Caminhos variados; não tem constrição mas mordida venenosa).

10-11) 1d+3 homens-serpente cultistas.

12-14) 2d+3 homens-serpente cultistas.

15-16) 2d–2 medusas.

17-20) 2d nagas (negras: Focus 7 em Caminhos variados; não tem constrição mas mordida venenosa; Telepatia e imunidade a efeitos de ação mental).

22-24) 1 dragão negro adulto (transformado e infiltrado entre outras criaturas; role novamente).

Homens-serpente nativos do Reino de Sszzaas assemelham-se a uma cobra enorme, com braços e tronco humanos. Podem assumir uma aparência humana (ou humanóide) através de sua habilidade ilusória (como a magia Ilusão Avançada).

Um típico homem-serpente cultista de Sszzaaz tem as seguintes habilidades:

Cultista de Sszzaaz: F3, H4, R5, A4, PdF4; 20 PVs, 15 PMs.

Kit: Ladrão

Vantagens e Desvantagens: Crime, Manipulação, Paralisia, Telepatia.

Focus: Água 3, Ar 4, Fogo 3, Luz 4, Terra 3, Trevas 5. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, O Canto da Sereia, Escuridão, Ilusão, Ilusão Avançada, Lança Infalível de Talude, Mágica Silenciosa de Talude, Pânico, Proteção Mágica, Terreno Escorregadio de Neo, Transformação em Outro.

Equipamento: Anel de proteção (FD+2), arco curto mágico (FA+2), falcione mágica (FA+2), uma poção com Velocidade, uma poção com Cura e Magia Maior, uma varinha com Roubo de Vida (20 PMs), manto de Resistência (+2 em testes de Resistência).

Especial: quando desarmado ele pode atacar duas vezes por turno com as garras (F+H+1d–1). Pode disparar pela boca uma enzima ácida (PdF) ou paralisante (Paralisia). Sua mordida também pode inocular veneno: exige sucesso em um teste de Resistência +1 ou provoca a perda de 1 ponto de Resistência temporariamente.

1) Câmaras do Veneno

Nestes aposentos, além das serpentes, existe uma outra ameaça ambiental: uma névoa densa e venenosa preenche completamente o lugar.

A névoa mata automaticamente qualquer criatura com R1 ou menos. Criaturas com R2 a 3 fazem um teste de Resistência –1 por rodada, morrendo em caso de falha ou sofrendo 2d–2 pontos de dano em caso de sucesso. Criaturas com R4 ou mais também fazem um teste de Resistência –1 por rodada, sofrem 2d–2 pontos de dano em caso de falha e nenhum efeito em caso de sucesso. As serpentes e outros habitantes da masmorra são imunes a esses efeitos.

Também é difícil enxergar através da névoa. Qualquer forma de visão é obscurecida, incluindo visão no escuro e Infravisão, a até 1,5m. Criaturas dentro desse alcance têm camuflagem parcial (FD+3), e aquelas acima desse alcance têm camuflagem total (FD+5). Monstros que sejam imunes ao veneno e tenham outras formas de orientação (como os dragões negros) preferem emboscar os aventureiros nestas câmaras.

2) Altar Profano

Nesta ampla câmara, uma plataforma circular de pedra eleva-se 1m a cima do chão, oferecendo um pouco de piso firme fora do alcance das serpentes. No centro, há uma coluna de pedra com o aspecto de uma serpente enrodilhada. Acorrentada a essa coluna está uma fêmea humanóide, pertencente a uma raça pouco familiar aos aventureiros: uma elfa negra.

A prisioneira mostra sinais de tortura recente, e está cercada por 1d+2 homens-serpente, que olham surpresos para os recém-chegados. Um deles, armado com um punhal parecia prestes a matar a elfa. Ele agora volta a lâmina na direção dos aventureiros:

— *Detenham-nosss! Elesss não podem interromper o sssacrifício. O glorioso Sszzaasss nosss perdoará!*

A cena pode fazer parecer que os heróis estão salvando uma vítima inocente — mas tudo não passa de uma farsa elaborada. A elfa-negra é na verdade Kuroryuh, um dragão negro fêmea, e também líder do culto. Ela, da mesma forma que os homens-serpente, planeja derrotar e sacrificar os Libertadores como uma oferenda ao Grande Corruptor, esperando assim receber a liberdade.

Todos os homens-serpente estão sob efeito de Aumento de Dano (os ajustes já estão incluídos em suas fichas a seguir). Enquanto os servos de Kuroryuh atacam de formas convencionais, a dragoa mantém seu disfarce enquanto for possível, tentando prejudicar os aventureiros sem ser notada. Ela usará sua Mágica Silenciosa para Paralisar ou Cancelar Magia em oponentes que pareçam mais perigosos. Se falhar vai Conjurar Animais (serpentes demoníacas) para auxiliar seus aliados. E se perceber que os homens-serpente vão perder a luta, tentará O Canto da Sereia para assegurar que seus "salvadores" não tentem atacá-la.

Aventureiros (ou jogadores!) experientes podem suspeitar da situação. Apenas neste caso, o Mestre faz em segredo testes de Habilidade para os aventureiros, resistidos contra testes de Lábia para a dragoa.

Caso seja desmascarada, Kuroryuh quebra as algemas sem esforço (uma ação livre) e assume sua forma verdadeira para lutar. No entanto, se puder manter o disfarce, a "elfa" aceita ser "salva" e pede para acompanhar o grupo — na verdade esperando uma chance de matá-los. Ela tentará fazer isso quando forem atacados por monstros errantes, ou quando passarem por uma das câmaras de veneno (área 1), ou ainda durante o confronto contra o Guardião (a seguir).

Cultista de Sszzaaz: F3 (+3 por Aumento de Dano), H4, R5, A4, PdF4; 20 PVs, 15 PMs.

Kit: Ladrão

Vantagens e Desvantagens: Crime, Manipulação, Paralisia, Telepatia

Focus: Água 3, Ar 4, Fogo 3, Luz 4, Terra 3, Trevas 5. *Magias Conhecidas:* Ataque Mágico, O Canto da Sereia, Escuridão, Ilusão, Ilusão Avançada, Lança Infalível de Talude, Mágica Silenciosa de Talude, Pânico, Proteção Mágica, Terreno Escorregadio de Neo, Transformação em Outro.

Equipamento: anel de proteção (FD+2), arco curto mágico (FA+2), falcione mágica (FA+2), uma poção com Velocidade, uma poção com Cura e Magia Maior, uma varinha com Roubo de Vida (20 PMs), manto de Resistência (+2 em testes de Resistência).

Especial: quando desarmado pode atacar duas vezes por turno com as garras (F+H+1d–1). Pode disparar pela boca uma enzima ácida (PdF) ou paralisante (Paralisia). Sua mordida também pode inocular veneno: exige sucesso em um teste de Resistência +1 ou provoca a perda de 1 ponto de Resistência temporariamente.

Kuroryuh: F4, H4, R5, A5, PdF6 (veneno); 35 PVs, 35 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arena (covil), Invulnerabilidade (ácido, veneno e Trevas, naturais ou mágicos), Levitação, Manipulação, PVs Extras, PMs Extras, Sentidos Especiais (todos), Telepatia, Tiro Múltiplo.

Focus: Água 3, Ar 4, Fogo 3, Luz 2, Terra 3, Trevas 5. *Magias Principais:* Ataque Mágico, Aumento de Dano, Cancelamento de Magia, O Canto da Sereia, Conjurar Animais, Detecção de Magia, Imagem Turva, Lança Infalível de Talude, Luz, Mágica Silenciosa de Talude, Paralisia (pode usá-la mesmo sem Clericato), Proteção Mágica, Roubo de Vida.

Especial: pode usar a magia Pânico sem consumir PMs. Pode atacar com a mordida (F+H+1d+2) e duas garras (F+H+1d). Seu sopro pode ferir várias criaturas, mas nunca duas vezes o mesmo alvo no mesmo ataque.

Equipamento: Varinha com Conjurar Animais (20 PMs).

3) O Guardião Traidor

A revelação do Guardião desta masmorra reserva uma grande surpresa para os aventureiros.

Não há serpentes nesta câmara — elas não se aproximam daqui, sumindo a poucos metros da entrada. As mesmas tochas de chama mágica emprestam uma iluminação lúgubre ao aposento, que parece quase completamente vazio. Apenas duas coisas chamam a atenção: o círculo místico de Teleportação Planar no chão; e uma criatura humanóide em trajes negros, de costas para a entrada.

— *Eu aguardava sua chegada, Libertadores* — ele diz, com uma voz terrivelmente familiar. Então volta-se para os recém-chegados, exibindo um rosto também conhecido.

O Guardião tem a aparência exata de um dos aventureiros, incluindo seus equipamentos. É uma cópia quase idêntica, exceto pelos fatos de que usa vestes negras (armadura, elmo, capa, manto...) e tem olhos completamente negros.

(Mestre, escolha agora aquele que parece o mais poderoso ou saudável entre os personagens jogadores. Ele passa a ser conhecido, daqui por diante, como o personagem-alvo.)

O Guardião tem estatísticas de jogo exatamente iguais ao personagem-alvo, e tem consigo as mesmas armas, equipamentos e outros itens. No entanto, ele tem Pontos de Vida completos e não está sob qualquer efeito debilitante ou nocivo que porventura esteja afetando o personagem-alvo neste momento. Caso o alvo seja um conjurador, o Guardião também terá lançado sobre si mesmo suas melhores magias de proteção.

— *Isso mesmo* — ele anuncia, apontando para seu "sósia" antes de atacar. — *Para vencer este desafio, o Grande Sszzaaz ordena uma traição. Vocês devem trair seu próprio companheiro.*

O Guardião ataca, empregando as melhores táticas do personagem-alvo. E assim que a luta começa, os aventureiros percebem um novo e terrível segredo...

Qualquer ataque bem-sucedido contra o Guardião não o afeta como deveria, mas afeta o personagem-alvo! Um golpe de espada contra o Guardião abre um ferimento no alvo, no ponto correspondente ao ataque. E qualquer magia bem-sucedida lançada contra ele (se falhar o teste de Resistência) na verdade afeta o personagem-alvo.

Infelizmente, o oposto não acontece. Dano e efeitos nocivos contra o personagem-alvo NÃO afetam o Guardião. Existe apenas uma forma de deter este inimigo: quando o personagem-alvo ficar inconsciente, ou com 0 Pontos de Vida, o "efeito espelho" termina e o Guardião se torna vulnerável a ataques de forma normal.

Este é o desafio de Sszzaaz — para ativar o portal e avançar até a próxima masmorra, os Libertadores devem trair um de seus companheiros! A dificuldade nesta luta está em perceber rapidamente a estratégia correta para derrotar o Guardião, antes que ele consiga destruir os Libertadores.

Quando o Guardião é destruído, seu corpo e equipamentos (incluindo itens mágicos "clonados") desaparecem. O portal é ativado. Os aventureiros (provavelmente após ressuscitar o personagem-alvo) podem seguir para o desafio seguinte.

Parte 16

O DESAFIO DE KEENN

Esta masmorra lembra o interior de uma fortaleza ou torre de guerra — o lugar parece preparado para uma batalha iminente. Tochas de chama mágica nos corredores e magias de Luz (Focus 7) nos aposentos oferecem iluminação normal, e o ar parece carregado com o cheiro de metal novo. Em praticamente todas as paredes há suportes contendo armas, armaduras e escudos. São centenas e centenas de peças, fazendo da masmorra inteira um verdadeiro arsenal.

Todas as peças conhecidas em Arton, sem exceção (incluindo peças desconhecidas pelos aventureiros, e quaisquer outras que o Mestre deseje), podem ser encontradas aqui com um teste bem-sucedido de Habilidade. Cada tentativa consome 3d minutos quando o personagem examina tudo atentamente, sem fazer qualquer outra coisa — movendo-se metade de seu deslocamento normal, e sofrendo um redutor de –2 em testes para observar e ouvir qualquer outra coisa. Procurar um item casualmente durante a exploração da masmorra, sem ficar desatento a perigos, impõem –1 de penalidade no teste.

Versões maiores ou menores de peças normais (para personagens Modelo Especial) também existem aqui, mas a dificuldade para encontrá-las é maior (penalidade de –1). Armas muito menores (como para Fadas) ou muito maiores (como para gigantes) impõem uma penalidade de –2.

Todas as peças são encantadas, com um bônus mágico ou habilidades especiais variando de +1 a +4. Infelizmente, algumas também podem ser malditas, com um redutor de –1 a –2. Role 1d para cada peça: um resultado 1 a 4 significa um bônus correspondente de +1 a +4 na FA, enquanto resultados 5 ou 6 significam, respectivamente, um redutor de –1 ou –2 na FA. Algumas armas podem ter habilidades especiais (como as Vantagens de uma Arma Especial); neste caso considere cada +1 como 1 ponto para substituir por tais habilidades.

Formas convencionais de identificar itens mágicos funcionam normalmente, exceto aquelas que lidam com conhecimento — pois nenhuma destas peças é conhecida, todas foram criadas apenas para uso aqui. Embora todas possam ser usadas ou levadas pelos aventureiros, elas perdem seus bônus mágicos quando deixam a masmorra, tornando-se peças comuns de alta qualidade.

Câmaras maiores também contêm armas e armaduras. Algumas apresentam grandes estátuas e tapeçarias, exibindo guerreiros em armaduras pesadas ou empunhando grandes armas — quase sempre humanos, anões, minotauros, ogres e membros de outras raças brutais. Algumas destas raças não existem em Arton, lembrando seres extraplanares de algum tipo. Outros aposentos lembram locais de descanso para combatentes, com divãs, leitos, mesas com banquetes e servos. No entanto, quase todas as câmaras têm espaço suficiente para uma boa luta quando a oportunidade surge.

Obrigações e Restrições: para receber a Premiação Completa, os aventureiros não devem utilizar nesta masmorra absolutamente nenhuma forma de cura mágica — seja por magia, poções, pergaminhos ou itens. É permitida apenas cura natural, por descanso ou uso da perícia Medicina. Usufruir a cura mágica oferecida pelos banquetes mágicos existentes na masmorra não viola as Obrigações e Restrições.

Encontros Aleatórios

A masmorra é habitada principalmente por guerreiros, bárbaros e artistas marciais, de ambos os sexos e pontuação elevada, que vivem aqui por uma razão especial...

Em Werra, o Reino de Keenn, uma vez a cada século acontece um grande torneio. Os maiores campeões de todo o multiverso viajam através dos planos para lutar entre si, competindo pelo prêmio máximo — pertencer ao Panteão. A luta final de cada torneio é sempre travada entre o campeão e o grande Keenn em pessoa, e aquele que um dia derrotá-lo será aclamado como o novo Deus da Guerra. Assim, é natural que as criaturas mais poderosas da existência (especialmente deuses menores) lutem no torneio.

No entanto, é raro qualquer combatente chegar às finais. Todas as lutas são até a morte, e não é permitido aos derrotados seres ressuscitados. Além disso, antes de lutar contra Keenn, o campeão deve enfrentar alguns de seus generais — incluindo Lamashtu, a Rainha dos Massacres, e outros seres igualmente poderosos.

(Há rumores de que Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, conquistou a invencível espada mágica *Holy Avenger* justamente com o intuito de participar do torneio e vencer o Deus da Guerra. Mas isso é uma outra história...)

Esta masmorra, assim como outros locais em Werra, tem sido usada para sediar uma espécie de torneio eliminatório. Lutadores de Arton e outros lugares foram trazidos até aqui para aumentar suas habilidades lutando entre si, e a cada século os melhores são selecionados. Portanto, embora os combatentes da masmorra sejam muito poderosos, ainda não atingiram o nível necessário para desafiar Keenn (apenas personagens e criaturas épicas são aceitas).

Os lutadores passam seus dias treinando, lutando entre si, ou descansando. Com o passar dos séculos, alguns foram designados para o torneio, e outros vieram para ocupar seus lugares. Alguns poucos foram mortos. Os feridos acabam cedo ou tarde curando-se graças ao tratamento dos servos e aos banquetes mágicos disponíveis em vários aposentos.

Uma vez que a masmorra abriga lutadores de variados kits, com o passar do tempo muitos deles reuniram-se em grupos formados por aventureiros de raças, técnicas e interesses comuns. Alguns grupos são formados por artistas marciais benevolentes, outros por bárbaros sanguinários, e outros ainda por tradicionais anões guerreiros — embora grupos mistos tambéme xistam. Todos usam as melhores peças disponíveis (com bônus de FA+4), uma vez que tiveram séculos para escolher!

Como parte de seu "treino", todos os combatentes nesta masmorra estão prontos para enfrentar os aventureiros — pois Keenn prometeu que qualquer vitorioso sobre os Libertadores poderia participar do torneio. Alguns lutarão até a morte, mas quase todos desistem quando ficam muito feridos (Perto da Morte).

O Mestre pode povoar a masmorra com bárbaros, guerreiros e artistas marciais, com 12 a 14 pontos (11+1d–3 para determinar), pertencentes às raças apresentadas no **Manual 3D&T** e quaisquer outras. Humanos, anões e meio-orcs são mais comuns, mas combatentes de todos os tipos e mundos podem

ser encontrados nestes corredores.

Para maior praticidade, a seguinte tabela de Encontros Aleatórios contém apenas NPCs comuns usando as raças do **Manual 3D&T** e os kits de **Tormenta 3D&T.** Apenas lembre-se que todos devem usar armas, armaduras e/ou escudos com +4 na FA e/ou FD. Você pode incluir quaisquer outros livremente, até mesmo adotando combinações exóticas como artistas marciais meio-orcs, elfos bárbaros ou anões rangers.

Role 1d para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-7) 1d guerreiros humanos.

8-9) 1d bárbaros humanos.

10-12) 1d artistas marciais humanos.

13-15) 1d guerreiros anões.

16-18) 1d guerreiros meio-orcs.

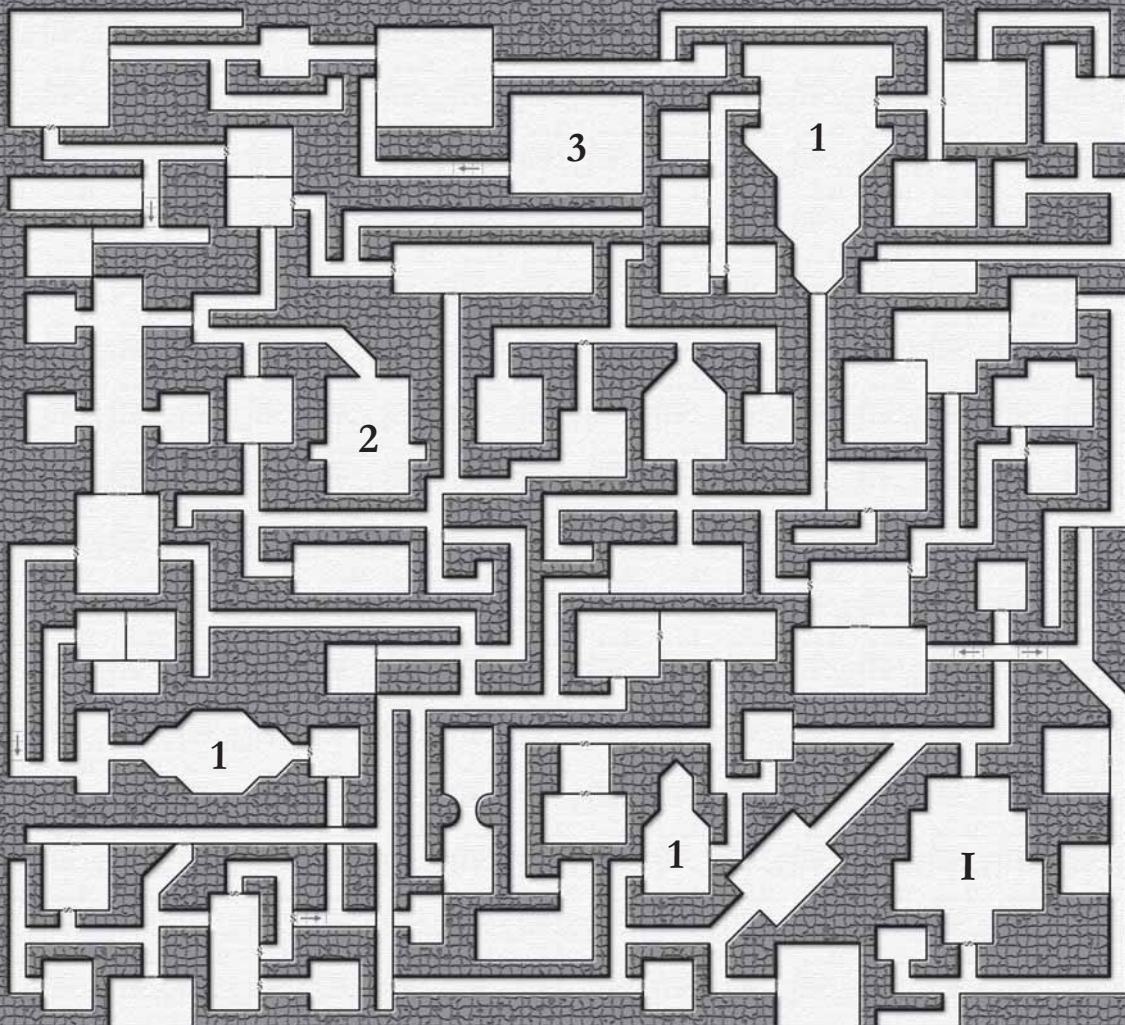
19-22) 1d bárbaros meio-orcs.

23) 1-2 servos (bardos ou pessoas comuns de 7 pontos; veja adiante).

24) Harkash (veja adiante) ou role novamente.

1) Santuários de Descanso

Ainda que os combatentes de Keenn passem grande parte do tempo treinando, ninguém vive apenas de lutar. Assim, o Deus da Guerra preparou estes aposentos para o repouso de seus futuros campeões entre as batalhas.

A decoração é formada por colunas, arcos, estátuas e — como no resto da masmorra — muitas armas e armaduras.

Grandes sofás, divãs e almofadas de seda estão ali para acolher guerreiros cansados. Com esse mesmo objetivo há eventuais piscinas de água quente e até mesmo alguns pomares. Fartos banquetes estão disponíveis em mesas enormes todos os dias, oferecendo os mesmos benefícios dos banquetes mágicos encontrados na masmorra de Glórienn (mas afetando qualquer personagem).

Os santuários também são habitados por servos não-combatentes: humanos, elfos, meio-elfos e outros, homens e mulheres, sempre de boa aparência. Quase todos são escravos, membros de raças ou povos conquistados. São pessoas comuns (todos com a Perícia Medicina) e bardos (com Artes), todos designados por Keenn para entreter e cuidar dos guerreiros. Uma vez que desobedecer qualquer ordem pode resultar em espancamento, tortura ou mesmo morte, estes servos atendem a todos os desejos dos combatentes. Os bardos cantam e dançam para seus mestres, enquanto as pessoas comuns servem comida e bebida, ou tratam de ferimentos. Submissos, eles aceitam cumprir qualquer ordem dos aventureiros — a menos que um habitante da masmorra ordene o contrário.

Não é comum ocorrerem lutas no santuário, mas Libertadores encontrados aqui por combatentes serão atacados de qualquer forma, mesmo que o lugar inteiro seja destruído!

2) Covil de Harkash

Exceto pelo próprio Guardião, o diabo Harkash é possivelmente o lutador mais poderoso na masmorra. Enquanto os demais guerreiros não têm aposentos próprios, ele tomou este santuário pela força e remodelou o lugar de acordo com seus desejos malignos: armas sujas de sangue, esqueletos, aparelhos de tortura, imagens profanas e uma grande cama de brasas formam a maior parte da “mobília”. Além disso, duas belas erynies (conjuradas e aprisionadas aqui por ele) são mantidas aqui para seu prazer.

Harkash é também o único habitante da masmorra com tesouros pessoais, quase sempre tomados pela força Embora não tenha aliados, o cornugon em geral consegue destruir qualquer oposição conjurando outros diabos. Ele sempre mata seus oponentes, exibindo seus crânios e ossos como decoração em seu covil. Poucos ousam desafiá-lo ou até mesmo treinar com ele. Harkash era, portanto, o mais provável próximo candidato ao Torneio de Keenn — mas a súbita chegada dos Libertadores e o prêmio proposto por sua derrota mudaram esse fato. Ele não vai permitir que outros roubem seu lugar.

Com a chegada dos aventureiros, Harkash passa a circular ativamente pelos corredores e câmaras à sua procura. Caso seu covil seja encontrado antes, ele fica sabendo do fato devido à sua telepatia com as erinyes e retorna em 2d rodadas (viando, pois a habilidade de Teleportação Infalível dos cornugon não funciona aqui). As erinyes o odeiam e, se acreditarem que os Libertadores podem destruí-lo, farão tudo para ajudá-los.

Harkash, Diabo Cornugon: F6, H5, R5, A6, PdF5; 35 PVs, 35 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Profana), Armadura Extra (Ácido e Frio/Gelo), Ataque Especial (F), Ataque Múltiplo, Crime, Invulnerabilidade (fogo e venenos), Levitação, Manipulação, PVs Extras, PMs Extras, Regeneração, Resistência à Magia, Telepatia, Sentidos Especiais (Infravisão), Vulnerabilidade (prata).

Especial: pode atacar com com a Arma Especial, uma mordida (F+H+1d–2) e uma cauda (F+H+1d–2) ou duas garras (F+H+1d–1), uma mordida (F+H+1d–2) e uma cauda (F+H+1d–2).

A cauda dos diabos cornugon gera um ferimento persistente; a criatura continua a perder 1 PV adicional a cada rodada seguinte. O ferimento não cura totalmente e resiste a magias de cura. A perda contínua de PVs pode ser interrompida com um teste H–2 por personagens com Medicina (ou Primeiros Socorros), uma magia de Cura Mágica, ou uma magia de Cura Total. Porém, um personagem tentando usar uma magia de Cura Mágica em uma criatura atingida pela cauda deve obter sucesso em um teste de H–2 para que a magia faça efeito. Um teste de Medicina bem-sucedido cessa a perda de PVs e permite que sejam recuperados.

Pode usar livremente a magia Ilusão Avançada. Pode usar Explosão de Fogo (Focus 7) e Enxame de Trovões até três vezes por dia cada sem consumir PMs. Criaturas a distância de ataque corporal devem fazer um teste de Resistência ou são afetados pela magia Pânico (sem consumir PMs). Caso obtenha sucesso a criatura torna-se imune pelas próximas 24 horas. Os diabos cornugon também podem usar Teleportação Infalível de Talude livremente, mas não funciona dentro da masmorra.

Os cornugons podem invocar outros diabos, mas Harkash usou essa habilidade para conjurar duas erinyes e mantê-las presas aqui. Devido a esse fato, ele não pode mais conjurar outros diabos.

A Regeneração dos cornugon não funciona contra danos provenientes de armas de prata e magias que tenham Código de Honra dos Heróis e/ou Honestidade como exigência.

Equipamento: Arma Especial (Profana), anel de proteção (FD+2), anel de refletir magias (oferece Reflexão, mas apenas contra magias).

Os itens mágicos de Harkash não pertencem à masmorra, e portanto podem ser levados pelos aventureiros sem perder seus poderes.

3) Batalha Decisiva

O Guardião de Keenn foi, em vida, um dos mais poderosos clérigos de Arton. Hoje, como punição por uma derrota vergonhosa, ele está aqui apenas esperando pela própria destruição.

Nascido em Tamu-ra e mais tarde vindo para o Reinado, Destrukto foi um antigo sumo-sacerdote de Keenn, o líder de todos os clérigos da guerra. De sua fortaleza no reino de Zakharov ele comandava exércitos e conquistava cidades, além de aprimorar sua maestria como forjador de armas. Poderia ter sido um grande tirano, até ser derrotado por um forasteiro armado com peças mágicas incríveis — ninguém menos que o vilão Mestre Arsenal, que tomaria seu posto como sumo-sacerdote.

Morto em batalha, Destrukto teve sua alma enviada para Werra, onde poderia lutar pela eternidade ao lado de seu deus. Mas a derrota nas mãos de Arsenal era uma vergonha grande demais para suportar. O clérigo honrado exigiu ser castigado ou cometer suicídio, o que resultaria em sua morte final. Keenn, então, designou-o como o Guardião de sua masmorra no Labirinto de

Valkaria. Ele tem vivido as últimas décadas treinando, lutando contra outros combatentes, decidido a proteger esta masmorra ou morrer tentando.

A câmara onde vive Destrukto é despojada, como um quarto de sacerdote, ainda que equipada com muitas armas e armaduras. Contém apenas uma cama dura, um baú com pertences pessoais, algumas imagens de Keenn e o símbolo de Teleportação Planar no chão. O lugar também abriga uma forja e uma grande bigorna — o clérigo guerreiro forjou pessoalmente quase todas as armas, armaduras e escudos existentes aqui, usando antigas técnicas tamuranianas para produzir peças mais formidáveis. Sempre amargurado com seu fracasso, ele leva uma vida severa e sem luxo, trabalhando e treinando duro. Não desfrutaria dos santuários de descanso, sendo apenas ocasionalmente visitado por servos que cuidam dos afazeres domésticos.

Assim que os Libertadores chegam, ele os saúda em nome do Deus da Guerra. A menos que seja atacado primeiro, ele conta sua história. E quando termina, ataca, lutando até a morte — uma morte em batalha, com honra, com a qual ele tanto sonhava.

Mesmo sem os poderes de um sumo-sacerdote, Destrukto é um oponente incrível. Suas armas e armaduras não rivalizam com o equipamento de Arsenal, mas também formam uma coleção incrível.

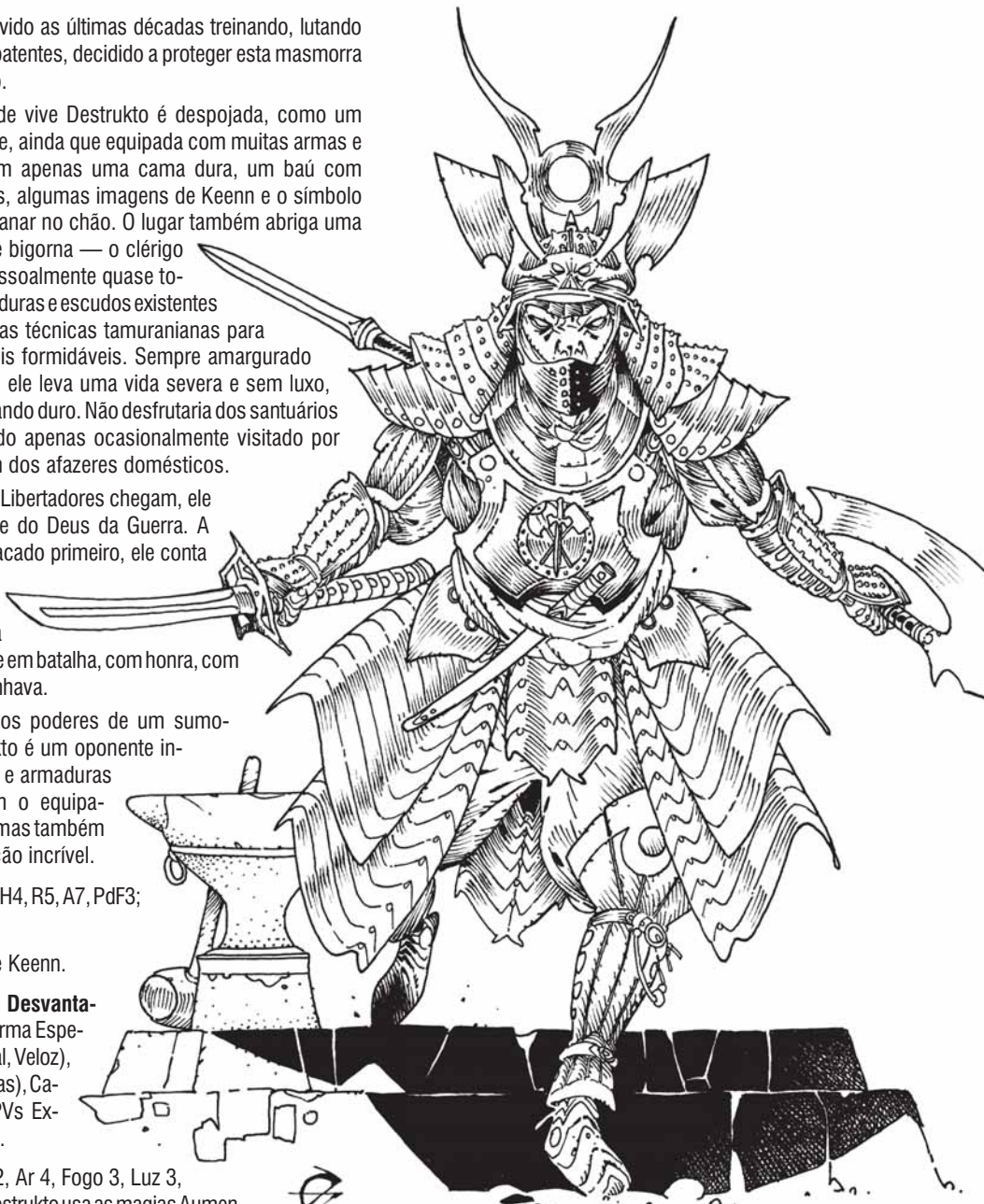
Destrukto: F6, H4, R5, A7, PdF3; 45 PVs, 35 PMs.

Kit: Clérigo de Keenn.

Vantagens e Desvantagens: Adaptador, Arma Especial (Ataque Especial, Veloz), Armeiro (de Máquinas), Cavalgar, Clericato, PVs Extras x2, PMs Extras.

Focus: Água 2, Ar 4, Fogo 3, Luz 3, Terra 6, Trevas 3. Destrukto usa as magias Aumento de Dano e Permanência para fabricar armas mágicas. *Poderes Concedidos:* Adaptador, Cavalgar e Fúria Guerreira.

Equipamento: Arma Especial (Veloz — encantada permanentemente com Aumento de Dano Terra 4; ou seja, oferece FA+5), armadura mágica (oferece A+2 já incluído e imunidade a Acertos Críticos), anel de proteção (FD+2), cinto de força de gigantes (F+2, já incluído), manto da resistência (oferece +2 em testes de Resistência). Destrukto prefere usar apenas seu machado, mas também possui uma espada curta mágica (FA+5).

Com a morte de Destrukto, os aventureiros podem ficar com seus itens pessoais — que não pertencem à masmorra, e portanto podem ser levados sem perder seus poderes. O portal está ativo e leva ao desafio seguinte.

Parte 17

O DESAFIO DE MEGALOKK

O patrono deste desafio é o Deus dos Monstros, talvez o mais cruel e selvagem membro do Panteão. Sua masmorra lembra o covil de um predador, um monumento à selvageria e matança. Como o Desafio de Ragnar, mas muito pior!

A estrutura é formada por amplos túneis de paredes rugosas, feitas de um estranho material orgânico, escuro, semelhante ao vidro — mas também duro como aço. Examinando de perto, e com um teste bem-sucedido de H–3 (apenas personagens com Ciências Proibidas ou outra Especialização que envolva conhe-

cimento planar, ou que pertença ao kit mago planar), o material pode ser reconhecido como uma secreção dos operários formian. Esta raça monstruosa, semelhante a insetos sociais como formigas e cupins, espalha-se implacável através de mundos e planos para expandir seus territórios. De fato, a masmorra inteira é parte de uma antiga colônia formian, arrancada de seu mundo original e trazida até aqui por Megalokk.

Guiados por mentes alienígenas de ordem absoluta, os formians produzem túneis retos e câmaras geométricas, mantidos sempre limpos. Numerosas pistas, entretanto, sugerem que o lugar não é mais habitado apenas pelas criaturas-formiga. Ao longe, rugidos e sons de luta ecoam pelos túneis. Uma grossa camada de fezes, sangue, ossadas e outros detritos orgânicos preenche quase todos os corredores e câmaras, chegando até perto dos joelhos.

O fedor é insuportável. Assim que os aventureiros chegam, devem ser bem-sucedidos em um teste de Resistência –2 ou são atacados por náuseas violentas, e ficam enjoados durante 2d minutos. Um personagem enjoado não é capaz de atacar, conjurar magias, manter a concentração, ou fazer qualquer coisa que exija atenção nem usar qualquer Vantagem que consoma PMs. Pode apenas fazer um movimento simples por turno, ou uma ação equivalente.

Após 2d minutos, um personagem enjoado faz um novo teste (agora sem penalidade) para acostumar-se ao cheiro. Se falhar, continua enjoado por mais 2d minutos, então faz um novo teste (R+2). Se falhar, fica enjoado por mais 2d minutos e então finalmente se acostuma.

A masmorra não oferece nenhuma iluminação, exceto em lugares onde esteja especificado o contrário. Mesmo personagens com visão na penumbra (como elfos e goblins) não conseguem ver nada sem alguma fonte de luz; apenas visão no escuro e Infravisão podem fazê-lo. Os aventureiros devem providenciar sua própria iluminação, mas fazer isso vai atrair os monstros mais facilmente (veja adiante).

O chão lamacento torna a caminhada difícil. Os personagens podem andar normalmente (com sua velocidade normal), mas é muito difícil correr. Qualquer corrida exige sucesso em um teste de Habilidade por rodada. Uma falha indica que o personagem cai, sem sofrer dano, mas fica imundo — e deve fazer um novo teste de Resistência –2 para não ficar enjoado por 2d minutos.

Obrigações e Restrições: para receber a Premiação Completa, os aventureiros não devem usar armas ou armaduras manufaturadas de nenhum tipo. Podem usar apenas armas naturais como garras, presas ou os próprios punhos. Magias de qualquer tipo são permitidas, assim como armas criadas a partir de magia.

Encontros Aleatórios

O Deus dos Monstros não apenas tomou a colônia dos formians como sua masmorra, mas também povoou-na com todo tipo de predadores terríveis.

Ao contrário de outros deuses, Megalokk não ofereceu aos habitantes da masmorra meios mágicos para garantir sua sobrevivência ou conforto neste ambiente fechado. Apenas o ar é renovado, e mesmo assim não o bastante para ficar puro. Como alimento, os predadores devem caçar outros habitantes — promovendo assim um massacre que já durou séculos, desde que o Labirinto foi construído. Novas criaturas são continuamente criadas ou trazidas para substituir as antigas vítimas. Assim, uma cruel seleção natural pela sobrevivência do mais forte resultou em um inferno habitado pelos mais selvagens e perigosos monstros de Arton.

Com o tempo, as criaturas mais fortes estabeleceram covis e territórios nas câmaras maiores, enquanto outras vagam pelos túneis como carniceiros. Alguns formian sobreviventes podem ser encontrados aqui, tentando inutilmente recuperar o controle da colônia.

Os monstros que circulam pelos túneis estão entre os maiores e mais perigosos representantes de suas espécies; quase nenhum monstro errante tem tamanho inferior a 5 metros de altura. Uma vez que o **Manual dos Monstros** apresenta apenas os membros mais fracos e comuns de cada espécie, todos os monstros errantes usam as regras de Progressão de criaturas, mostradas na introdução deste livro.

Role 1d para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-6) 1 otyugh enorme (F+2, H–2, R+1, A+1).

7-8) 1 behir imenso (F+2, H–2, R+2, A+1).

9-10) 1 bulette imenso (F+2, H–2, R+2, A+1).

11-12) 1 cubo gelatinoso imenso (F+2, H–2, R+1, A+1).

13-14) 1 tendrículo imenso (F+2, H–2, R+2, A+1).

15-16) 1 umber hulk enorme (F+3, H–2, R+2, A+1).

17-18) 1d–2 trolls gigantes.

19-20) 1d–2 monstros da ferrugem grandes (F+2, H–2, R+1, A+1).

21-22) 1d+1 guerreiros formians grandes (F+2, H–2, R+1, A+1).

23-24) T-rex colossal (veja adiante) ou role novamente.

Novas Criaturas

Behir

F5-6, H2-3, R4-5, A2-3, PdF4-6 (Eletricidade), Ataque Múltiplo, Invulnerabilidade (eletricidade), Sentidos Especiais (Faro Aguçado), Tiro Múltiplo

Até onde se sabe estas criaturas são encontradas apenas nas Montanhas Sanguinárias. O behir se assemelha a uma grande serpente com uma dúzia de patas. Pode movimentar-se com as patas ou rastejando como uma serpente. Mede por volta de 12 metros de comprimento e tem a cabeça similar a um crocodilo, mas com uma mandíbula que pode abrir-se para engolir um humano inteiro!

Em combate o monstro pode usar a mordida (F+H+1d) e até seis garras (F+H+1d-4). Se preferirem podem usar a Vantagem Ataque Múltiplo com as patas. Ele é capaz de engolir uma criatura de tamanho humano ou menor se obtiver sucesso em seu ataque. Neste caso a vítima deve fazer um teste resistido de Força contra a Força do behir e, se perder, será engolida. Uma vítima angolida sofre 2d de dano por esmagamento e mais 4 pontos de dano pelos ácidos digestivos. Para escapar é necessário acertar o monstro por dentro, provocando 10 pontos de dano e usando apenas armas pequenas (equivalentes a F1).

Além disso os behir ainda podem usar um sopro de eletricidade da mesma forma que os dragões azuis — usando a Vantagem Tiro Múltiplo, mas podem atingir apenas uma vez cada alvo em cada rodada. Esse sopro pode ser utilizado apenas uma vez por minuto.

Behirs são inimigos mortais dos dragões, e jamais aceitam viver em sua companhia.

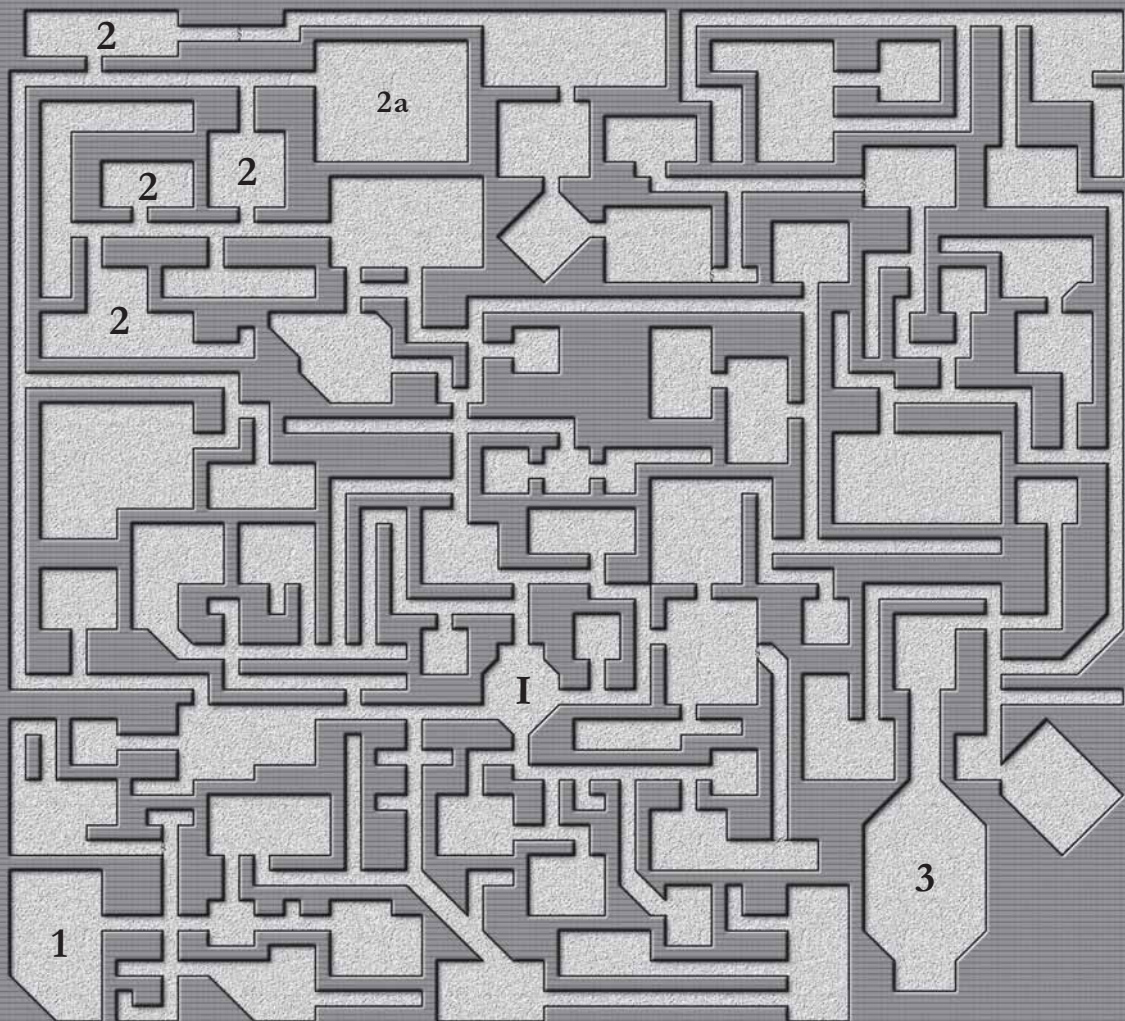
Bulette

F4-6, H2-3, R4-5, A3-5, PdF0, Sentidos Especiais (Faro Aguçado)

Também conhecido como "selako terrestre", este monstro costuma atacar viajantes na Grande Savana e no Deserto da Perdição, onde se desloca através da areia. Dizem que eles seriam o cruzamento entre um tatu e uma tartaruga monstruosa.

A cabeça e a maior parte do corpo deste monstro é marrom-azulada, com garras e presas de marfim enegrecido. São temidos por devorar suas vítimas inteiras, incluindo armas e outros pertences. Comem qualquer coisa, com exceção de elfos (por alguma razão desconhecida) e não gostam da carne dos anões.

Bulettes costumam manter-se enterrados, sentindo a vibração das vítimas sobre o solo para então atacar. Eles são capazes de "sentir" a presença de qualquer criatura em contato com o solo. Os nômades da Grande Savana e do Deserto da Perdição conhecem técnicas para caminhar sem atrair a atenção do monstro.

Em combate, o bulette usa a mordida (F+H+1d–1) e duas garras (F+H+1d-3), embora possam saltar para atacar com as quatro garras (cada uma com F+H+1d-3). Durante este ataque não podem usar a mordida.

Cubo Gelatinoso

F1-2, H0-1, R3-4, A0, PdF0, Invulnerabilidade (Eletricidade)

Esta criatura amorfa é aparentada ao pudim negro e a ameba gigante. Ele se parece com um cubo de 3 metros de aresta quase transparente que espreita corredores e túneis escuros, especialmente em Doherimm. Ele absorve materiais orgânicos, engolfando-os, e qualquer material inorgânico engolfado permanece visível em seu interior (por isso alguns cubos gelatinosos podem conter tesouros em seu interior).

Geralmente um cubo gelatinoso não ataca, ele permanece imóvel em meio ao túnel e espera suas vítimas virem em sua direção para engolfá-los. Uma vítima engolfada recebe 1d de dano por rodada devido aos ácidos que o compõem. A vítima também deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficarão imobilizadas durante 3d rodadas; passado esse tempo devem realizar outro teste. A única forma de livrar-se é derrotando o monstro.

Um cubo gelatinoso pode atacar com um pseudópode (F+H+1d) que além de causar dano ainda pode paralisar a vítima (como descrito anteriormente). Se preferir o monstro pode apenas mover-se sobre a vítima para tentar engolfá-la. Neste caso o alvo tem direito a um teste de Esquiva para evitar.

Como todas as criaturas amorfas, os cubos gelatinosos são imunes a Acertos Críticos, venenos e efeitos de ação mental (que utilizem Telepatia).

Otyugh

F1-2, H1-2, R1-2, A2-3, PdF0, Inculto, Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Faro Aguçado)

Estes monstros subterrâneos grotescos geralmente são carniceiros, mas podem alimentar-se de carne fresca também. São muito raros no interior do continente, espreitando geralmente as cavernas e subterrâneos próximos ao mar.

Um otyugh é oval e gordo de pele áspera, similar à rocha, com olhos e órgãos olfativos localizados em um tipo de tentáculo que se prolonga do topo da cabeça. A boca é imensa e cheia de dentes, e dois tentáculos recobertos por protuberâncias e que terminam em apêndices cheios de espinhos. O corpo é sustentado por três pernas curtas e robustas. Costumam medir quase dois metros de diâmetro. Embora não sejam muito inteligentes, são capazes de falar.

Quando ataca o otyugh utiliza os dois tentáculos (F+H+1d) que podem servir como Membros Elásticos, e uma mordida (F+H+1d–2) que apenas pode ser usada em combate corporal. Sua mordida pode transmitir doenças, devido ao seu contato com os esgotos. Uma vítima mordida deve obter sucesso em um teste de R+1 ou perde 1d–3 Pontos de Vida adicionais que não podem ser recuperados naturalmente, apenas com magias e Perícias adequadas.

Os tentáculos também podem ser usados para envolver a vítima e provocar dano por constrição. Para isso ele deve obter sucesso em seu ataque mas sem causar dano. Uma vítima aprisionada é considerada Indefesa, mas pode fazer um teste de Força contra a Força do otyugh para livrar-se.

Tendrículo

F5-6, H0-1, R3-4, A3-4, PdF0, Regeneração

Dizem que estas criaturas teriam surgido em Lomatubar como efeito da Praga Coral. Se parecem com um amontoado de vegetação mas podem erguer-se a até 4,5 metros apoiados por gavinhas e cipós. Tem uma abertura semelhante a uma boca, repleta de dentes formados por espinhos e farpas.

Os tendrículos atacam com mordida (F+H+1d) e dois tentáculos (F+H+1d–2). São capazes de engolir uma criatura do tamanho de um ogre ou menor, caso obtenham sucesso em um teste de ataque mas sem causar dano. A vítima deve obter sucesso em um teste resistido de Força contra a Força do tendrículo ou será engolida. Uma vez dentro do monstro a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficará paralisada por 3d turnos e ainda sofrerá 2d de dano devido aos ácidos digestivos. Embora não seja possível abrir caminho pelo corpo do monstro, é possível “escalar” seu corpo interno e sair pela boca novamente — o que exige outro teste de Força contra a Força do tendrículo.

Como todas as criaturas-plantas, os tendrículos são imunes a Acertos Críticos, imunes a efeitos de ação mental (Telepatia e magias que a tenham como exigência), venenos, doenças, Sono e Paralisia.

Umber Hulk

F3-4, H2, R3-4, A1-3, PdF0

Habitantes dos subterrâneos, os tríbulos brutais quase nunca são vistos na superfície. São chamados pelos anões de “hlurklimm”, que em sua língua quer dizer “besouro fazedor de bobo”. Isso porque o olhar de um umber hulk exige de quem o fita um teste de Resistência. Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia A Loucura de Atavus.

O umber hulk lembra o cruzamento entre um gorila enorme e um besouro. Anda curvado, mas pode atingir os 2,5 metros de altura. Quase todo seu corpo é recoberto por placas protetoras de quitina. Além de seu olhar de confusão, eles ainda tem a capacidade de sentir a presença de criaturas em contato com o solo.

1) Covil do Rei

Um dos mais poderosos predadores existentes nesta masmorra, este gigantesco tiranossauro — muito maior que qualquer outro em vários mundos — estabeleceu esta câmara como seu covil. Não muito diferente do resto do complexo, o lugar exala o fedor de matança. No entanto, aqui existem mais carcaças que em qualquer outro aposento, incluindo muitos esqueletos de criaturas enormes ou mesmo colossais.

Poucos dias antes da chegada dos Libertadores, o poder de Megalokk seqüestou um pequeno grupo de druidas de Allihanna — sua deusa-rmã e vítima, a quem ele adora maltratar. Apesar de suas habilidades, os druidas foram aos poucos dizimados pelos monstros. A última sobrevivente, uma meio-elfa chamada Drianna, está aqui no covil do T-rex. O monstro quebrou suas duas pernas, deixando-a viva para quando estiver com fome. Ela vem usando suas varinhas de Cura Mágica para aliviar a dor, mas infelizmente esta magia não conserta ossos quebrados (apenas Cura Total ou outras mais fortes poderiam fazê-lo).

Alerta por seu faro aguçado, e seguro de que nenhum outro predador tentaria invadir seu território ou roubar sua presa, o tiranossauro percorre os túneis à caça dos Libertadores. No entanto, voltará para inspecionar seu covil a cada hora.

Tiranossauro Colossal: F9, H3, R5, A4, PdF0; 45 PVs, 25 PMs.

Vantagens e Desvantagens: PVs Extras x2, Regeneração, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados).

Especial: pode engolir uma vítima atingida por sua mordida; nessa situação ele não causa dano, a vítima deve fazer um teste resistido de Força contra a F9 ou será angolida. Para escapar é necessário atacar o monstro por dentro (com armas pequenas, equivalentes a F1) e causar 20 pontos de dano para livrar-se. Uma vítima engolida sofre 4d+8 de dano por rodada pelo esmagamento e mais 8 de dano pelos ácidos digestivos.

A cada 1d–2 rodadas o tiranossauro pode rugir e provocar os mesmos efeitos da magia Pânico, sem consumir PMs. O teste de Resistência é feito com penalidade de –3.

A mordida do T-rex colossal é muito mais afiada que o normal. Se obtiver 5 ou 6 em seu lance de 1d para determinar a FA, será um Acerto Crítico (e não apenas com um 6).

Drianna: F1, H3, R3, A1, PdF1; 12 PVs, 12 PMs.

Kit: Druida de Allihanna

Vantagens e Desvantagens: Animais, Arena, Clericato, Sobrevivência, Código de Honra (Área, 1ª Lei de Asimov)

Equipamento: Varinha de Cura Mágica (Focus 1; 10 PMs)

2) Colônia Formian

O complexo inteiro que forma esta masmorra foi, no passado, parte de um vasto império formian que conquistou um mundo distante. Arrancado de seu plano original e infestado de monstros gigantescos, o lugar não é mais controlado pelo povo-formiga — mas eles ainda conseguem assegurar um pequeno território, formado por estas câmaras e corredores vizinhos.

Apenas os mais poderosos formian sobreviveram, resultando em uma elite combatente formidável. Em relação às estatísticas apresentadas anteriormente (na masmorra de Lena) todos são criaturas com valores máximos para sua média.

- Uma rainha imensa (F0, H0, R5, A6, PdF0; Focus 10 em todos os Caminhos).
- 1d+2 marechais enormes (F5, H4, R4, A5, PdF5).
- 2d+4 sargentos grandes (F5, H3, R3, A2, PdF3).
- 3d+8 guerreiros grandes (F4, H3, R3, A2, PdF0).
- 3d+8 operários médios (F3, H3, R2, A1, PdF0).

Frágeis demais para sobreviver no ambiente hostil da masmorra, os operários são mantidos sempre junto à rainha, na câmara **2a**, que é também protegida por pelo menos quatro marechais. Formians feridos em combates contra os monstros sempre retornam a esta câmara para receber cuidados curativos dos operários.

Os formian não pensam em fugir, pois suas mentes rígidas e expansionistas não aceitam essa alternativa. Mesmo em inferioridade e longe de seu império, eles continuam tentando retomar o complexo. Assim, a rainha e seus marechais percebem a chegada dos Libertadores como uma oportunidade para triunfar sobre os outros monstros.

Caso os aventureiros sejam na maioria formados por personagens leais (com Código de Honra da Honestidade), os formian tentam negociar com eles — oferecendo refúgio e cura em troca da destruição dos monstros mais perigosos, como o T-rex. A rainha pode ceder até quatro sargentos e quatro guerreiros como reforço para o grupo. No entanto, os formian não toleram a presença de criaturas caóticas, e tentam matar qualquer personagem que apresente esse comportamento.

3) O Observador

Estas aberrações de muitos olhos estão entre os monstros mais poderosos e temidos por aventureiros — às vezes mais que os próprios dragões. Talvez por esse motivo, Megalokk escolheu um deles como seu Guardião, aprisionando aqui um dos maiores representantes da espécie.

Com seus dez metros de diâmetro, Bhaltan é possivelmente o maior observador existente no multiverso. Em sua terra natal, era venerado e temido por muitas raças e criaturas como um deus — e não está nem um pouco feliz com o cativeiro. Impedido de deixar este lugar pelo poder de Megalokk, ele passa os séculos praticando crueldades contra qualquer criatura invasora que consiga capturar.

Este monstro se deleita com o sofrimento alheio. O covil de Bhaltan é um antro de atrocidade, capaz de revoltar mesmo o aventureiro mais embrutecido. As paredes são totalmente revestidas de criaturas petrificadas, em expressões de agonia intensa, algumas ainda exibindo sinais de tortura física. A maioria são seres extraplanares, conjurados por magia e então transformados em pedra. Outros não tiveram tanta sorte — seus esqueletos pendem em algemas, após vidas inteiras de tortura. O monstro aprecia conjurar ou capturar criaturas diversas, e então obrigá-las a encenar espetáculos depravados para seu prazer — seja com simples intimidação, seja através de magias como Dominação Total e O Canto da Sereia. Suas vítimas podem ser desde seres celestiais, diabos ou demônios, até humanos eventualmente arrastados para cá como vítimas.

Confrontado com os Libertadores, Bhaltan escolhe um adversário que pareça protegido por magia e volta contra ele seu olho central, atacando com sua mordida enquanto os olhos menores cuidam dos oponentes restantes.

Balthan: F6, H5, R7, A7, PdF5; 45 PVs, 55 PMs

Vantagens e Desvantagens: Ciências, Crime, Levitação, Manipulação, PVs Extras, PMs Extras x2, Regeneração, Resistência à Magia.

Focus: Água 7, Ar 4, Luz 6, Terra 7, Trevas 6. Cada um dos 12 olhos de Balthan pode conjurar uma das seguintes magias: Ataque Mágico, O Canto da Sereia, Coma, Conjurar Animais, O Crânio Voador de Vladislav, Cura para os Mortos, Dominação Total, Enxame de Trovões, Ferrões Venenosos, Petrificação, Raio Desintegrador, Terreno Escorregadio de Neo. Balthan pode atacar com todos os olhos na mesma rodada, se fechar seu olho central e se houver alvos suficientes. Balthan só pode atacar um mesmo alvo com até quatro olhos diferentes por rodada.

O olho central de Bhaltan emite continuamente um cone de antimagia de 60m diante de sua face, com efeitos idênticos a Cancelamento de Magia mas na forma de um cone. Uma vez por rodada, Bhaltan precisa decidir a direção do cone, e se está ativo ou não (o monstro pode desativar o cone fechando o olho central; ele ainda pode enxergar através dos outros olhos).

Balthan pode engolir uma criatura de tamanho humano ou menor. Para isso ele deve acertar o golpe com a mordida mas não causa dano; a vítima deve obter sucesso em um teste de Força contra F6 ou será engolida.

Com a destruição de Balthan, o círculo de Teleportação Planar no chão fica ativo. O desafio seguinte espera pelos Libertadores.

Parte 18
O DESAFIO DE NIMB

Nimb é o Deus do Caos, e rival de Khalmyr pelo controle do Panteão. Seu desafio, como qualquer outra obra desta divindade insana, parece produto de pura loucura.

A primeira sensação dos aventureiros quando transportados até aqui é uma forte tontura. Todos ficam atordoados durante 2d minutos, sem direito a testes de Resistência. Criaturas atordoadas perdem seu valor de Habilidade na FD, deixam cair qualquer coisa que estejam segurando, não podem realizar ações, e seus inimigos recebem um bônus de +1 em seus ataques (felizmente, não há inimigos aqui no momento).

Assim que a tontura passa, os heróis podem examinar melhor o ambiente. À primeira vista, parece que estão todos nos

corredores de uma grande e excêntrica mansão, decorada de forma incompreensível. Há mobília colocada em lugares errados — incluindo as paredes e teto. Portas com formatos estranhos, que não encaixam nos batentes. Sombras se projetam em direções erradas, ou mostram formas diferentes dos objetos que as produzem. Quadros pendem tortos nas paredes, ou mostrando imagens que mudam sempre que são observadas.

Praticamente nenhum objeto nesse lugar segue as regras normais. Uma porta de aço pode ser frágil como vidro, enquanto um prato de louça comum pode ser mais duro que um escudo de adamantite. Um pequeno baú pode guardar mais itens que um grande armário. Um banco de madeira pode ser mais confortável que um trono, enquanto uma vela acesa pode cheirar como uma rosa. Apenas com um teste extremamente difícil de H–4 (ou H–3 se tiver Avaliação, de Artes e Crime) consegue-se adivinhar as reais características de um objeto.

A própria natureza da relidade parece distorcida neste lugar. Como resultado, personagens leais (com Código de Honra da Honestidade) ficam profundamente perturbados enquanto estão aqui, sofrendo um redutor de –2 em todas as suas rolagens de ataque, defesa, testes de Resistência e testes de Perícias. Personagens neutros sofrem um redutor de –1 nos mesmos testes, enquanto aqueles Insanos (qualquer tipo de Insanidade) nada sofrem.

Magias e efeitos baseados em Luz lançados aqui exigem antes um teste de Habilidade (com penalidade igual à metade do Focus da magia), e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível.

A masmorra de Nimb esta em contante mudança: portas e corredores desaparecem e reaparecem aleatoriamente, mudam de configuração, etc. Os corredores e aposentos pontilhados no mapa são de configuração aleatória. Sempre que os aventureiro chegarem perto destes locais o Mestre deve lançar 1d: se o resultado for par, o aposento, porta ou corredor existirá e terá a configuração pontilhada; mas se for ímpar, a configuração pontilhada não existirá e as portas, corredores ou aposentos não poderão ser alcançados de forma alguma.

Obrigações e Restrições: Nimb não segue qualquer lógica, nem exige qualquer norma de comportamento. Não há regras especiais para receber a Premiação Completa, porque a própria Premiação Sugerida é aleatória (2d PEs). Como quase tudo que envolve o Deus do Caos, a recompensa dos aventureiros não depende de seus atos: será pura obra do acaso.

Encontros Aleatórios

O Deus do Caos não pareceu seguir qualquer tipo de critério para povoar sua masmorra. Rolando seus dados, ele colheu criaturas ao acaso pelos planos, trazendo-as aqui e deixando todas à vontade... na medida do possível.

Ao contrário de outras masmorras, não existe um nível de poder médio para as criaturas que os aventureiros podem achar pelo caminho — os encontros aleatórios são aleatórios MESMO. Desde um kobold comum a um dragão ancião, praticamente qualquer pessoa ou criatura pode surgir diante dos heróis. Na verdade, algumas podem até mesmo ser conhecidas; NPCs familiares aos heróis, vivos ou mortos, também podem ser encontrados aqui, raptados e/ou ressuscitados por Nimb. Mas são os originais, clones ou cópias ilusórias? Quem sabe?

Role 1d para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece — e neste caso o Mestre pode escolher qualquer personagem ou criatura disponível nos livros, com qualquer pontuação, bem como qualquer NPC conhecido no cenário de campanha.

A seguinte tabela é apenas um exemplo do caos que reina aqui. Ela contém alguns NPCs conhecidos do livro **Holy Avenger 3D&T**, onde suas estatísticas completas aparecem. Se você não está usando Arton como cenário, substitua por seus NPCs favoritos:

4-5) 1d–2 elfos bárbaros (6 pontos).

6-7) Um balor (demônio) bondoso.

8) Um minotauro guerreiro (6 pontos) cavalgando um centauro ranger (7 pontos).

9) Um facócero (javali) albino.

10) Tarso, dragão lich; veja **Holy Avenger 3D&T**.

11) Uma mula.

12) 1d homens-ratos.

13) Hidra, 2d cabeças.

14) Um conjunto musical formado por 1d+1 bardas meio-elfas (7 pontos).

15) 1d–2 baleias orcas (capazes de nadar em terra firme).

16) Um gafanhoto gigante.

17) Niele, elfa extraplanar, barda; veja em **Holy 3D&T**.

18) Um queijo.

19) 1d–2 artistas marciais halflings (12 pontos).

20) 1d drows (elfos negros).

21) Uma fera-do-caos grande.

22) 1d–2 anões magos (11 pontos).

23) O tarrasque.

24) O Paladino de Arton, Completo; veja em **Holy 3D&T**.

25) O Paladino de Arton, Extremo; veja em **Holy 3D&T**. Mas não se preocupe, não há como rolar 25 em 4d...

Novas Criaturas

Fera-do-Caos

F3-4, H2-3, R2-3, A1-2, PdF0

Estes monstros não existem em Arton, mas são facilmente encontrados no Reino de Nimb. Seu toque mortal é capaz de transformar a vítima em uma massa disforme e asquerosa.

Uma fera-do-caos não tem uma aparência fixa, sendo formada por mutações constantes. Apesar disso, não pode assumir uma forma humanóide nem pode se passar por uma criatura viva, apenas por outros seres amorfos. O monstro é imune a qualquer forma de Transformação e também a Acertos Críticos.

A fera-do-caos ataca com pseudópodes (no máximo dois ataques por rodada, ambos feitos com F+H+1d, independente de sua forma) ou outras formas de ataque, dependendo de sua configuração. Seu toque exige da vítima um teste de Resistência. Em caso de fracasso, a vítima se transforma em uma massa esponjosa e amorfa, incapaz de segurar qualquer item e movendo-se como se tivesse H0. A cada rodada que permanecer nesse estado a vítima perde 1 pontos de Habilidade permanentemente

e caso seja reduzida a 0 será transformada em uma fera-do-caos. A vítima tem direito a um teste de Resistência para tentar estabilizar-se durante 1 minuto e assim evitar o dano nesse período. A única forma de devolver a forma normal do alvo é com a magia Cura Total (que usada dessa forma não restaura PVs). O efeito não é uma maldição ou doença, e por isso não pode ser curada com Cura de Maldições.

O Tarrasque

F8, H5, R8, A10, PdF0, Invulnerabilidade (tudo, exceto magia e armas mágicas; e a fogo, veneno e doenças, naturais ou mágicos), Reflexão, Regeneração, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (Faro Aguçado).

Estes monstro lendário é um dos mais temidos no multiverso. Não existe em Arton, mas há muitos rumores sobre criaturas parecidas. Uma delas teria sido detida para sempre em Sambúrdia, durante a aventura que ficou conhecida como "A Espada de Morkh Amhor". E na costa de Petrynia, na Ilha da Grande Pedra, existe uma formação rochosa que poderia ser um destes monstros adormecidos...

Em geral o tarrasque permanece a maior parte de seu tempo adormecido, e então acorda para caçar durante 1d-3 dias. Dizem que uma vez a cada década ele acorda e permanece 1 a 2 semanas ativos, e depois volta a dormir.

O tarrastre é um monstro bípede, com 21 metros de comprimento e 15 de altura. A cabeça é coroada com dois chifres, a cauda é muito articulada e sua carapaça excepcionalmente resistente. Sua carapaça é tão poderosa que pode refletir magias (funciona como a Vantagem Reflexão, mas afeta apenas magias e projéteis mágicos).

A simples visão de um tarrasque exige das vítima sum teste de R–4. Em caso de fracasso a vítima sofre os efeitos da magia Pânico (mas sem consumir PMs). Quando entra em combate o monstro é fantástico: pode atacar com a mordida (F+H+1d), os dois chifres (F+H+1d-3), as duas garras (F+H+1d–2) e a cauda (F+H+1d–1). Além disso ele obtêm um Acerto Crítico se conseguir um resultado 5 ou 6 no lance de dado (ao invés de apenas com 6). Quando acerta a mordida ele pode tentar engolir a vítima; nesse caso ele prende o alvo e este deve obter sucesso em um teste resistido de Força contra F8 para livrar-se. Caso não consiga, será engolida. Uma vítima engolida sofre 2d+4 de dano por esmagamento e 2d+3 de dano por ácidos digestivos. Para livrar-se deve causar 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro com armas pequenas (equivalentes a F1). Após a vítima sair as contrações musculares fecham a abertura, e esse dano não é descontade de seus PVs totais.

O poder de regeneração de um tarrasque é muito mais acelerado. Ele pode recuperar 8 PVs por rodada (ao invés de 1). Nem mesmo um Raio Desintegrador é capaz de evitar sua regeneração. A única forma de matá-lo é reduzindo seus PVs para –10 ou menos e então uma magia Desejo para mantê-lo morto.

Criaturas Caóticas

A masmorra de Nimb não apenas oferece encontros inesperados, mas também oponentes inesperados. Além de suas características normais, cada criatura encontrada aqui (daqui por diante conhecida como criatura-base) também possui uma das seguintes características especiais:

Arma de Sopro: uma vez a cada 2d-4 rodadas, a criatura-base pode expelir pela boca um cone de 10m de energia (fogo, frio ou sônico). A criatura-base recebe a Vantagem Tiro Múltiplo, seguindo as regras normais para o sorpo de umd ragão. Caso a criatura-base tenha PdF0 recebe PdF 1d.

Encantar: a criatura-base é capaz de usar a magia Dominação Total sem consumir PMs. Um alvo que seja bem-sucedido

no teste de Resistência torna-se imune a habilidade desta criatura durante 24 horas.

Olhar Apavorante: qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base sofre os efeitos da magia Pânico, sem consumir PMs.

Olhar Petrificante: qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base sofre os efeitos da magia Petrificação, sem consumir PMs.

Veneno: escolha qualquer ataque natural da criatura-base para aplicar o veneno. A vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência (com os seguintes modificadores: +1 se a criatura-base tem R0-1; normal se tem R2-3; –1 se tem R4-5; –2 se tem R6-7; –3 se tem R8 ou mais). Em caso de falha a vítima perde 1 ponto em Força, Habilidade ou Resistência.

Asas: a criatura-base recebe Levitação. Caso ela já seja alada passa a ter dois pares de asas (e recebe H+1 para movimentação em vôo).

Garras: a criatura-base tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta característica), aumentando sua FA em +2.

Habilidade Similar à Magia: a criatura-base recebe uma magia como habilidade natural (não consome PMs para conjurar), que pode ser escolhida livremente entre as magias disponíveis no **Manual 3D&T.** Criaturas-base com R0-1 podem escolher apenas magias de Focus 1; criaturas-base com R2-3 podem escolher magias de Focus 1 ou 2; criaturas-

base de R4-5 podem escolher magias de Focus 1 a 3, e assim por diante. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1+ metade da Resistência ou Habilidade da criatura-base (aquele que for maior).

Membros Extras: a criatura-base tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não podem receber esta característica). Recebe a Vantagem Única Membros Extras x2.

Presas: a criatura-base tem presas maiores e mais afiadas (criaturas sem presas não podem receber esta característica), aumentando em +2 a FA com a mordida.

Armadura Extra: a criatura-base recebe Armadura Extra a tudo, exceto magia, armas mágicas e Luz.

Regeneração: a criatura-base recebe a Vantagem Regeneração. Se tiver R5 ou mais a Regeneração será de 2 pontos, ao invés de 1.

Resistência à Magia: a criatura-base recebe Resistência à Magia ou Armadura Extra a magia e armas mágicas.

1) Câmaras da Loucura

Estes aposentos exibem a mesma arquitetura e decoração exóticas vistas no resto da masmorra. Mas também oferecem certos "efeitos especiais", que podem ser perigosos para os visitantes... ou não!

Todos os efeitos são similares a magias, exceto pelo fato de que sempre afetam o aposento inteiro, e em geral são ativados apenas quando o grupo inteiro de heróis entra no aposento. A "magia" em questão sempre parece ser conjurada por um personagem em uma pintura, uma estátua, uma peça de mobília ou outra "criatura". Para tentar detê-la (com um ataque, Cancelamento de Magia ou algo assim), considere a "criatura" como um conjurador com Focus 10 nos Caminhos necessários e com FD 10+1d e 10 PVs. Todos os testes de Resistência são feitos com –2 de penalidade.

Os efeitos acontecem apenas uma vez, e não se repetem caso os aventureiros retornem ao aposento. Para descobrir o efeito exato, role 1d na seguinte tabela:

1) Ação Aleatória: no interior deste aposento, personagens que falham em um teste de Resistência são forçados a agir aleatoriamente. O efeito acaba quando a vítima deixa o aposento. Funciona como a magia Ação Aleatória.

2) Teletransporte: todos os personagens devem fazer um teste de Resistência. Se apenas um membro do grupo falhar, todos são transportados para um ponto aleatório do mapa, escolhido pelo Mestre.

3) Gravidade Reversa: assim que todos os personagens entram na sala, o lugar inteiro tem sua gravidade invertida. A gravidade fica ao contrário e todos "caem" no teto (uma queda de 6m).

4) Cancelar Magia: assim que todos os aventureiros entram na sala, um efeito de Cancelamento de Magia atinge todo o aposento, possivelmente cancelando proteções mágicas e outras magias benéficas dos personagens.

5) Forma Gasosa: todos os personagens devem fazer um teste de Resistência. Aqueles que falham adquirem uma forma gasosa, ficando translúcidos e enfumaçados, juntamente com seu equipamento (como a Forma de Névoa dos vampiros). O efeito dura 40 minutos.

6) Cura Total: todos os personagens recebem os benefícios da magia Cura Total. Esse efeito pode ser evitado (afinal, os aventureiros não sabem que é um efeito benéfico) com um teste de Esquiva.

Nova Magia
Ação Aleatória

Exigências: Fogo ou Água 1, Telepatia

Custo: padrão

Duração: 1 rodada

Alcance: padrão

O alvo dessa magia deve obter sucesso em um teste de Resistência +1. Caso fracasse, será forçado a agir aleatoriamente na próxima rodada. Jogue 2d contra a tabela para determinar a ação do personagem afetado:

2-4) Ataca a si mesmo (acerta automaticamente).

5-6) Ataca o ser mais próximo (incluindo aliados, mas não um familiar).

7) Foge com a maior valocidade possível.

8) Solta o que esta segurando.

9) Fica imóvel.

10) Não faz nada além de se defender.

11) Fala ou faz barulhos.

12) Ataca o conjurador, ou se aproxima se não for possível atacar.

2) Jogo Perigoso

Este lugar pode parecer familiar para alguns aventureiros, pois na verdade lembra um aposento existente na Mansão de Zolkan — um lugar conhecido por personagens que tenham participado da aventura "Holy Avenger". Para os demais, basta saber o seguinte:

Neste aposento há uma grande mesa de jogo com cadeiras à volta. Assim que os aventureiros entram, um fantasma vetido como bardo convida todos a sentarem para jogar. O fantasma pode ser atacado ou afetado por Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos normalmente, como um morto-vivo incorpóreo de R1. No entanto, caso seja destruído ou esconjurado, ele estará aqui novamente se os aventureiros voltarem ao aposento, como se nada houvesse acontecido.

Em nenhuma circunstância o fantasma ataca os aventureiros, apenas repete seus convites silenciosos para jogar. Ele tem cartas de baralho, dados e outros jogos de azar. A vitória é resolvida com testes resistidos de Habilidade (com +2 para personagens com a Especialização Jogos — como o próprio fantasma).

Sempre que um aventureiro vence uma partida, o fantasma aplaude — e então lança sobre o vencedor uma magia benéfica, como um conjurador com Focus 10, escolhida ao acaso entre as seguintes: Aumento de Dano, Cura Total (se o alvo não necessita de cura, escolha outra), Cura de Maldição (novamente, apenas se o alvo precisar), Força Mágica, Proteção Mágica, ou Desejo (à escolha do vencedor, mas deve ser feito imediatamente).

No entanto, se o aventureiro perde, o bardo faz um aceno negativo e lança sobre o perdedor (também como um conjurador com Focus 10) uma magia entre as seguintes: Roubo de Vida,

Raio Desintegrador, Cancelamento de Magia, A Loucura de Atavus, Transformação em Outro (à escolha do Mestre) ou Petrificação. A vítima tem direito a um teste de Resistência normalmente, mas atacar o bardo fantasma não evita a conjuração da magia.

Qualquer personagem pode jogar quantas vezes quiser. Cada partida leva dez minutos.

3) A Guardiã

Nesta vasta câmara, existem tapetes e peças de mobília posicionadas tanto no chão quanto nas paredes e teto — na verdade, o círculo de Teleportação Planar está no teto. Qualquer personagem pode andar normalmente sobre qualquer das superfícies como se estivesse caminhando no chão, sem a necessidade de qualquer teste. Pode-se até mesmo tentar um teste de Salto para chegar à parede oposta (Fácil ou Normal, nunca Difícil). Em caso de falha, o personagem tem apenas 50% de chance de chegar à parede oposta e sofre dano normal pela "queda".

Ainda mais peculiar que as condições gravitacionais, é o fato de que o aposento está repleto de pássaros. São centenas e centenas de aves negras, muito parecidas com corvos comuns. Um teste de H–2 (apenas personagens com Clericato, ou que pertença ao kit mago planar, mago do caos ou clérigo de Nimb) permite reconhecer estes animais como os raríssimos pássaros do caos.

Estes animais mágicos são conhecidos como puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado. A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo, dão errado, e vice-versa. Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte.

Em termos de jogo, neste aposento, qualquer teste envolvendo uma rolagem de dados que envolva teste de Características, ataques, defesas, resistência e Perícias tem efeito contrário. Um acerto torna-se um erro, e um erro torna-se um acerto. Outras rolagens não são afetadas.

Os pássaros do caos são criaturas sagradas de Nimb. Matar um deles (intencionalmente ou não) atrai sobre o pecador uma Maldição. Um teste de Resistência +1 é permitido para evitar (lembrando que um erro será um acerto, e vice-versa). Esta câmara esta tão cheia de pássaros que qualquer magia ou ataque de área certamente atingirá vários deles.

"Errar de propósito" para evitar o efeito não funciona, pois o caos nunca pode ser usado a seu favor. No entanto, o redutor sofrido por personagens não-Insanos na masmorra agora atua a seu favor, pois aumenta suas chances de "errar".

Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder. E o Guardião desta masmorra é, justamente, uma jovem clériga de Nimb. Uma figura familiar para aventureiros que tenham participado da aventura "Dado Selvagem".

— *Então, seus bundas-moles, o que vai ser?* — ela diz, lá no teto, ao lado do portal. — *estão prontos para perder uns Pontos de Vida? Isso mesmo, eu sou a Guardiã da Ponte, e para passar pela ponte precisam me enfrentar! Hã? Como assim, "que ponte"?!*

Hit, clériga de Nimb, normalmente não teria condições de desafiar um grupo de heróis tão poderoso quanto este. Mas a presença dos pássaros do caos garante que quase qualquer ataque dos heróis contra ela fracasse. De forma contrária, deixando-se abraçar pelo caos, ela consegue eu suas próprias rolagens sejam erros ou acertos, à sua escolha.

Quer dizer que, neste local, ela NUNCA vai falhar em uma rolagem.

Uma boa estratégia seria recorrer a magias ou manobras que não envolvam rolagens de dados por parte dos personagens, como A Lança Infalível de Talude.

Hit: F3, H4, R5, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Kit: Clériga de Nimb.

Vantagens e Desvantagens: Arena (a ponte), Arma Especial, Clericato, Insana, Regeneração, Resistência à Magia.

Focus: Ar 1, Água 2, Terra 2, Luz 1. *Poderes Garantidos:* Magia Aleatória e Magia Oculta.

Especial: Hit pode usar a magia Ação Aleatória uma vez por rodada sem consumir PMs.

Equipamento: Maça mágica (Arma Especial; chamada de Guenkôtsu).

As estatísticas de Hit apresentadas aqui são diferentes daquelas vistas em "Dado Selvagem" pois, como os outros habitantes da masmorra, ela tem certas habilidades especiais (ela recebeu o modelo Criatura Divina; veja no "Apêndice"). Além disso, talvez nem mesmo se trate da mesma pessoa (ou criatura).

— *Ai droga, isso dói!* — ela se queixa, quando fica Perto da Morte. — *Tá bom, eu desisto! Vocês podem passar!*

O portal está ativo. Matar Hit não é necessário: a decisão de fazê-lo ou não fica por conta dos aventureiros, e não afeta a premiação (mas talvez faça com que se sintam muuuito melhor...). O desafio seguinte está à espera.

Parte 19

O DESAFIO DE KHALMYR

Khalmyr, o Deus da Justiça, atuou como juiz e carrasco durante a condenação de Valkaria. Ele arquitetou o labirinto como uma prova para seus Libertadores, e reservou-se no direito de preparar a penúltima masmorra.

Quando chegam, os Libertadores percebem-se no interior de uma câmara com paredes de cristal — ou algo parecido com cristal, mas na verdade duro como adamantite. O chão, paredes e teto são transparentes: mesmo de onde estão, os heróis podem ver os corredores e aposentos vizinhos, assim como seu conteúdo. Tudo está bem iluminado, embora não pareça existir nenhuma fonte de luz. O ambiente além das paredes parece vazio, branco e límpido, com os reflexos das bordas e cantos repetindo-se ao infinito.

Vistas de perto, as paredes revelam desenhos que lembram inscrições e traçados geométricos. Testes de Habilidade +1 (ou nenhum teste se tiver Genialidade ou Clericato) revelam que são avisos e mapas; todo o traçado da masmorra pode ser consultado em todos os corredores de aposentos, a qualquer momento. Além disso, as Obrigações e Restrições da masmorra estão ali registradas com clareza, em idioma conhecido pelos heróis, pois esta é a natureza de Khalmyr — veracidade e honestidade absoluta. O Mestre pode entregar aos jogadores uma cópia do mapa, e também revelar as Obrigações e Restrições do desafio, exceto pela natureza dos cinco testes (veja adiante).

Por sua luminosidade e transparência, pode-se até notar ao longe a movimentação de criaturas, mesmo aquelas muito distantes. Esta masmorra oferece um bônus de +2 em testes de Sobrevivência, e +4 em testes que envolvam observação. Por outro lado, ficar fora de vista é quase impossível: qualquer teste de Esconder-se tem uma penalidade adicional de -5 (encontrar um esconderijo aqui seria praticamente uma façanha épica!).

A masmorra apresenta outra característica incomum — e potencialmente perigosa. Quando qualquer objeto inanimado cai, ou apenas é colocado no chão, atravessa o piso como se este não existisse. Deixar cair uma arma ou outro item pode significar perdê-lo para sempre, vendo-o cair através do chão translúcido até sumir no nada.

Se deixar cair um item, um personagem pode usar tentar recuperar a peça, com um teste bem-sucedido de Habilidade. Caso a peça atravesse o chão, uma magia de Teleportação lançada a tempo ainda pode recuperá-la.

Personagens que pensem em amarrar seus itens nos pulsos ou coisa parecida sofrem um redutor de -1 ao usá-los, e também podem ter dificuldade em soltá-los quando a situação exigir.

Magias e efeitos baseados em Caos (como A Loucura de Atavus) lançados aqui exigem antes um teste de Habilidade (com penalidade igual a metade do Focus da magia), e mesmo assim todas as suas variáveis numéricas serão sempre o mínimo possível. O mesmo vale para todas as magias de Ilusão e que utilizem o Caminho Trevas.

Obrigações e Restrições: Khalmyr é um deus justo, mas também severo. Para receber a Premiação Completa, todos os aventureiros no grupo devem seguir os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade. Isso significa agir com honra, não mentir, não roubar, não usar venenos, não fazer ataques surpresa, ajudar qualquer pessoa em necessidade (exceto quando essa ajuda tem objetivos caóticos ou malignos) e punir aqueles que ameaçam inocentes. Também não é permitido Controlar Mortos-Vivos, ou conjurar magias que utilizem o Caminho Trevas e magias de Ilusão.

Os aventureiros também recebem a Premiação Completa apenas se passarem por todos os cinco testes apresentados nesta masmorra (veja adiante).

Encontros Aleatórios

Seria estranho, em uma masmorra construída pelo Deus da Ordem, acontecerem encontros "aleatórios". De fato, absolutamente nada neste lugar é obra do acaso — todos os eventos e encontros ocorrem em lugares determinados. Por isso, não há uma tabela de Encontros Aleatórios para este desafio.

A masmorra é povoada por criaturas diversas. Algumas simplesmente seguem ordens de Khalmyr, aguardando pacientemente por este dia para cumprir sua função. São, na maioria dos casos, clérigos e paladinos já falecidos — com ferrenha disciplina imortal, testemunhando a passagem dos séculos até

que seus serviços sejam necessários. Outros, no entanto, são criminosos e seres malignos de toda espécie, capturados e encarcerados aqui; seu destino é apenas receber a destruição pelas mãos dos Libertadores quando estes chegarem.

Alguns encontros envolvem combate, enquanto outros são testes de bravura, justiça e bondade. A natureza de cada avaliação, bem como informações sobre as criaturas encontradas, é explicada a seguir.

1) Teste da Bondade

Nesta grande câmara, o chão está coberto de sangue fresco. Os aventureiros são esperados por 1d+6 clérigos humanos, de ambos os sexos, todos muito feridos — aparentemente por suas próprias espadas curtas. Eles não usam outras armas ou armaduras, vestem apenas túnicas simples com o símbolo de Khalmyr, agora ensangüentadas.

As estatísticas completas destes sacerdotes não são importantes: basta saber que são todos clérigos de 9 pontos, leais e bondosos, normalmente com 10 Pontos de Vida cada, mas agora com 0 PVs (Gravemente Feridos: morrerão em 1d horas mas com cuidados médicos podem recuperar 1 PV em 1d+6 horas). Mesmo que sejam restaurados, todos estão impedidos de conjurar magias.

Estes clérigos podem ser curados (ou ressuscitados) por meios normais. O teste consiste justamente em verificar se os Libertadores são ligeiros em salvar suas vidas, e generosos em usar suas magias, poderes ou itens mágicos de cura. Se qualquer aventureiro tentar deixar esta câmara enquanto um clérigo ainda estiver ferido, verá os mesmos ferimentos dos clérigos aparecendo em seu próprio corpo, sofrendo todo o dano que ainda resta restaurar.

Ou seja, se restam 12 clérigos com 7 PVs cada (sendo seu total 10 PVs), um aventureiro que tente abandoná-los ainda feridos sofrerá 36 pontos de dano ao passar pela porta! Um teste de Resistência –3 reduz o dano à metade.

Caso um ou mais clérigos sejam deixados mortos, o aventureiro também morre se falhar em seu teste de Resistência, ou sofre dano total se tiver sucesso. Um clérigo morto significa 15 pontos de dano.

2) Teste da Percepção do Mal

1d+6 guerreiros anões em armaduras, todos aparentemente iguais, estão perfilados junto às paredes. Nenhum deles diz nenhuma palavra em momento algum. Assim que os aventureiros entram na sala, todos erguem seus machados e avançam para lutar.

Metade destes guerreiros são anões malignos, prisioneiros aqui há séculos e forçados a participar deste teste como castigo. Caso consigam destruir os Libertadores, receberão a liberdade. Suas intensões podem ser percebidas através de seu comportamento, pois os anões paladinos seguem seu código.

Guerreiros Anões: F3, H3, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 12 PMs

Kit: Guerreiro Comum

Vantagens e Desvantagens: Anão, Ataque Especial (F)

Equipamento: machado grande mágico (FA+1), manto de Resistência (+2 em testes de Resistência)

Paladinos Anões: F3, H2, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 12 PMs

Kit: Paladino de Khalmyr

Vantagens e Desvantagens: Adaptador, Anão, Ataque Especial (F), Cavalgar

Focus: Água 2, Luz 2

Equipamento: machado grande mágico (FA+1)

3) Teste da Expulsão do Mal

Mesmo ao longe, através das paredes translúcidas, pode-se ver que esta câmara está infestada de zumbis, bem maiores que humanos comuns. Em vida devem ter sido ogres, bugbears ou coisa assim. Eles parecem impossibilitados de sair, mas percebem a aproximação de vítimas e emitem rosnados de ansiedade.

Todos os 2d+4 mortos-vivos nesta câmara são zumbis grandes normais, exceto por um detalhe: estas criaturas são tremendamente resistentes a qualquer forma de dano ou magia. Possuem Armadura Extra a Força, Poder de Fogo e Magias e Resistência à Magia, tornando sua derrota por meios convencionais muito difícil.

O maior ponto fraco destes mortos-vivos é o fato de que reagem normalmente a tentativas de Esconjuro, sendo que um clérigo ou paladino experiente pode expulsar ou mesmo destruir todos facilmente. (Controlá-los também é possível, mas viola as Obrigações e Restrições da masmorra.)

Zumbis Grandes: F4, H1, R2, A5, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (Força, PdF e Magias), Modelo Especial, Morto-Vivo (Zumbi), Resistência à Magia.

Especial: pode ser afetado normalmente por Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos.

4) Teste da Coragem

No centro desta câmara aguardam 1d–2 vultos enormes, de aparência humanóide, os corpos totalmente cobertos por mantos brancos de pele. Lembram homens em trajes de esquimó.

No entanto, um teste bem-sucedido de H-4 (ou H–1 se tiver algum conhecimento planar e/ou Visão Aguçada) permite uma identificação correta das criaturas: os "mantos brancos" são na verdade asas de inseto, perfeitamente dobradas sobre o corpo, e revestidas com uma fina camada de gelo. Não se trata de seres humanos, mas sim diabos gelugons. Aprisionados aqui por Khalmyr, eles aguardam pelos aventureiros para atacá-los e matá-los em troca da liberdade — uma tarefa que dificilmente conseguirão cumprir.

Estes gelugons estão desarmados, sendo obrigados a lutar apenas com garras, presas e cauda. Também não podem usar quaisquer habilidades similares a magia (incluindo invocar outros diabos). No entanto, eles têm uma vantagem inesperada; quando começa a luta, sua primeira ação é invocar a aura de medo — que atinge todo o aposento. Personagens que falham em seus testes de Resistência (um para cada gelugon) sofrem os efeitos da magia Pânico. Entre dos efeitos normais da magia, inclui uma chance de 50% de largar qualquer objeto que esteja segurando (incluindo,

provavelmente, sua arma mais poderosa). E uma vez que objetos caídos nesta masmorra podem ser perdidos para sempre...

A presença de um personagem imune a medo será bem útil para evitar esse problema.

Gelugons: F6, H5, R6, A7, PdF0; 30 PVs, 30 PMs

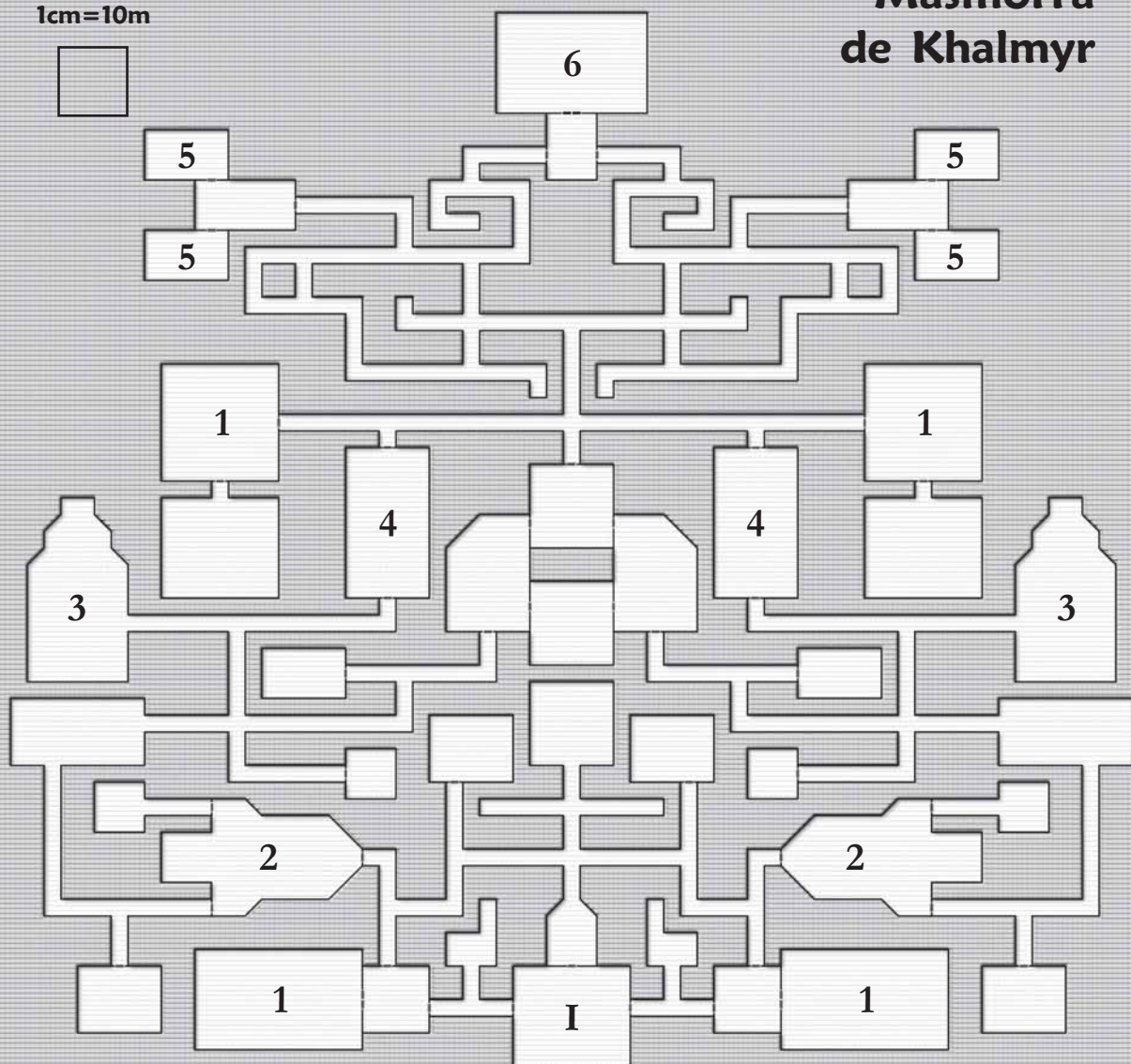
Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (frio e ácido), Ataque Especial (F), Ataque Múltiplo, Disfarces (de Crime), Invulnerabilidade (fogo e venenos), Regeneração, Resistência à Magia, Vulnerabilidade (Luz/Laser).

Especial: Aura de medo (veja o texto). Pode atacar com duas garras (F+H+1d), uma mordida (F+H+1d–2) e uma cauda (F+H+1d–2). A cauda causa dano por frio e exige da vítima um teste de Resistência-4; se falhar a vítima sofre uma penalidade de H–2 e não pode usar Aceleração (se tiver) durante 2d rodadas.

5) Teste da Destruição do Mal

As paredes transparentes permitem, mesmo à distância, identificar um aposento repleto de grandes esqueletos — sem dúvida pertencentes a humanóides monstruosos. Eles não conseguem sair, mesmo com as portas abertas, mas percebem de longe a aproximação das criaturas vivas que tanto odeiam.

Todos os 2d+4 esqueletos nesta câmara são esqueletos grandes normais, exceto por um detalhe: estas criaturas são tremendamente resistentes a qualquer forma de dano ou magia. Possuem Armadura Extra a Força, Poder de Fogo e Magia e Resistência à Magia. São também imunes a Controle e Esconjuro de Mortos-Vivos.

As únicas coisas que ignoram a Armadura Extra são armas

e magias sagradas. Isso incluir qualquer magia feita com o Caminho Luz, magias que canalizam energia positiva (como Cura Mágica), Armas Sagradas (como a Vantagem de uma Arma Especial), água benta e outras formas de ataque com poder divino benéfico.

Esqueletos Grandes: F4, H3, R2, A5, PdF0; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (Força, PdF e Magias), Invulnerabilidade (Frio/Gelo), Modelo Especial, Morto-Vivo (Esqueleto), Resistência à Magia.

6) Os Guardiões do Mal

Visível à distância pelas paredes de cristal, um grande guerreiro em armadura negra aguarda impassível nesta câmara. Com ele, de braços enlaçando sua cintura, uma bela mulher com asas de couro olha feroz para os recém-chegados.

Outrora ele foi um guerreiro sagrado, um defensor da Ordem e Justiça como tantos outros que serviram a Khalmyr. Sua careira como paladino foi longa e bem-sucedida, marcada por inúmeras vitórias contra o mal. Vilões o evitavam. Lordes demoníacos temiam seu nome. No entanto, durante uma de suas muitas incursões pelos planos infernais, Thomar Steelwill encontrou-se diante da decisão difícil: destruir aquela bela e frágil mulher-demônio que implorava pela vida, ou conceder-lhe uma chance de redenção. Afinal, pensou ele, ninguém é culpado por nascer como uma criatura demoníaca.

Karlya foi poupada. Ela, em gratidão, amaria seu salvador pelo resto da eternidade — ou pelo menos assim diziam seus lábios saborosos e cheios de malícia. Em poucos meses, beijos e promessas de prazer levaram Thomar cada vez mais perto do abismo. E ele caiu em desgraça. Totalmente seduzido, escravo da beleza demoníaca de sua "querida", passou a cometer crimes para satisfazê-la. Pecados menores a princípio, mas cada vez mais graves, cada vez mais sangrentos. Tornou-se tudo que é oposto ao Bem e Ordem. Um algoz.

Durante anos Thomar serviu aos caprichos maléficos da súcubo, aterrorizando populações completas sob suas ordens — e ela, por sua vez, extraía mais e mais prazer do sofrimento e desespero que seu doce escravo provocava. Aldeias foram chacinadas apenas porque Karlya pedia com doçura a seu "amado". O sangue de milhares correu apenas porque isso a fazia sorrir. Juntos, eles eram o flagelo de reinos inteiros. Até que um dia, confrontados com heróis, os dois foram capturados e levados à justiça de Khalmyr.

Como outros Guardiões presentes no Labirinto, ambos foram condenados a ficar aqui e lutar pela vida contra os Libertadores, pois apenas com sua destruição o portal de Teleportação Planar será ativado. Sem dúvida um fim inglório para duas carreiras tão famigeradas.

Para oferecer um desafio maior, o algoz está sob uma proteção especial: além de suas habilidades normais, ele tem Armadura Extra (Força, PdF e Magia) e Resistência à Magia. Essa proteção será reduzida caso os Libertadores tenham passado pelos testes anteriores: para cada teste concluído, a Armadura Extra e a Resistência à Magia podem ser ultrapassadas por um tipo de arma. Supondo, então que os aventureiros tenham passado por três testes, o vilão poderá ser ferido normalmente por magias dos Caminhos Água e Luz e ataques com PdF. E se passaram por todos os cinco testes, sua Armadura Extra e Resistência à Magia desaparecem totalmente. A ordem dos tipos de dano que ultrapassam estas características é a seguinte: Caminho Água, Caminho Luz, PdF, Força e Magias. Para cada teste que os heróis completaram com sucesso, acrescente um desses tipos; se completarem os cinco testes, a Armadura Extra e a Resistência à Magia desaparecem totalmente.

Thomar Steelwill: F7 (corte), H4, R5, A4, PdF0; 63 PVs, 35 PMs

Kit: Algoz (igual a anti-paladino, mas sem Devoção)

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Profana), Armadura Extra (veja o texto), Manipulação, Paladino (na verdade um paladino caído), PVs Extras x2, PMs Extras, Resistência à Magia (veja o texto)

Focus: Água 5, Ar 4, Fogo 4, Terra 5, Trevas 7. *Magias Principais:* Aumento de Dano, Controle de Mortos-Vivos (substituia Clericato por Paladino), Cura Sagrada (apenas nele mesmo ou em Karlya), Ferrões Venenosos, Pânico

Equipamento: espada bastarda mágica (Arma Especial Profana), armadura de batalha mágica (oferece Armadura Extra a fogo; independente dos testes do Labirinto; não incluído a cima), manto de resistência (+2 em testes de Resistência), manopla de força dos ogres (F+3, já incluído).

Quando os aventureiros o encontram, Thomar já está preparado. Ele lançou sobre si as seguintes magias: Aumento de Dano (Trevas 7), Proteção Contra o Elemento (Fogo 4). Ele pode mudar o tipo de dano da magia Proteção Contra o Elemento, caso perceba que os aventureiros costumam usar outro tipo de energia (como frio ou eletricidade). As modificações causadas por essas magias não estão incluídas em suas estatísticas.

Karlya: F3, H5, R3, A5, PdF0; 21 PVs, 25 PMs

Kit: Feiticeira

Vantagens e Desvantagens: Armadura Extra (Força e PdF; frio, fogo e ácido, naturais ou mágicos), Manipulação, PVs Extras x2, PMs Extras, Telepatia, Vulnerabilidade (ferro frio ou personagens com Código de Honra dos Heróis)

Focus: Água 3, Ar 3, Fogo 4, Luz 5, Terra 4, Trevas 7. *Magias Conhecidas:* Detecção de Magia, Ilusão, Imagem Turva, Invisibilidade, A Lança Infalível de Talude, Pânico, Paralisia, Proteção Contra o Elemento, Terreno Escorregadio de Neo

Especial: pode usar as seguintes magias livremente, sem consumir PMs: O Canto da Sereia, Escuridão e Teleportação Infalível de Vectorius, todas como se tivesse Focus 7 nos Caminhos necessários.

Pode fazer dois ataques por rodada com as garras (F+H+1d cada). Um beijo ou abraço da súcubo é capaz de drenar a energia dos mortais (para isso ela deve realizar um ataque); a vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito, caso contrário perderá 1 ponto de personagem (provavelmente em uma Característica).

Karlya pode assumir a forma de qualquer humanóide do tamanho de um halfling a um ogre, como na magia Transformação em Outro (mas sem consumir PMs).

Equipamento: Braçadeiras de armadura (A+2, já incluído),

anel de refletir magias (Reflexão, mas apenas contra magias).

Karlya espera não entrar em combate (ela sempre conta com seu amado para protegê-la), mas antes da chegada dos heróis lançará diversas magias de proteção sobre si mesma e outras para ajudar Thomar. Durante a luta, permanecerá à distância, usando suas magias e habilidades para ajudar o algoz em seu combate.

A súcubo lançará sobre si as magias Imagem Turva e Proteção contra o Elemento (Luz). Ela tentará ficar fora de alcance, voando, lançando A Lança Infalível de Talude e Paralisia, e também dificultando o combate com Terreno Escorregadio de Neo (o algo não é afetado por essa magia). As modificações causadas por essas magias não estão nas estatísticas apresentadas.

Com a morte de Steelwill e Karlya, milhares de vítimas massacradas finalmente podem descansar em paz, sabendo que a justiça foi feita. O portal está ativo. O último desafio aguarda pelos Libertadores.

Parte 20

O DESAFIO DE VALKARIA

Após passar pelo último portal, os aventureiros encontram-se em um local familiar.

Não parece existir aqui qualquer condição ambiental exótica ou nociva — na verdade o lugar é muito agradável. Nesta vasta alcova, bem como em quase todo o complexo, o ar é fresco e revigorante. Carregado com o perfume de rosas, que crescem por toda parte, colorindo tudo com vermelho, violeta, rosa e branco. A luz de um dia de primavera parece entrar por janelas invisíveis. O chão é formado por um gramado macio e violeta. As paredes quase brancas exibem padrões de ondas e espirais

lilases, lembrando muito a graciosa arquitetura da própria cidade de Valkaria — mas em colunas, câmaras e corredores muito mais impressionantes.

Alguns bancos de jardim, pintados de branco, oferecem lugar para um breve repouso junto às roseiras. E sentada bem ali, quase sem ser notada, uma mulher humana de cútis rosada e cabelo violeta cheira as rosas. Marolas correm sobre sua pele nua. Ela olha suave para os recém-chegados e sorri com candura.

— *Meus heróis* — diz Valkaria. — *Sei que já ouviram estas palavras outras vezes. Mas nunca dos lábios de uma deusa. E nunca, eu garanto, nunca tão verdadeiras quanto agora.*

Esta é Valkaria, em pessoa. Não a verdadeira deusa, cujo corpo real se encontra transformado em pedra — mas sim um avatar, uma encarnação de seu poder divino. Avatares são empregados pelos deuses para resolver seus assuntos sem que precisem deixar seus respectivos reinos. Carregam apenas uma pequena parte de sua força, mas mesmo assim são incrivelmente superiores aos mortais.

— *Vieram muito longe* — ela continua, voltando a cheirar as rosas. — *Meus irmãos deuses não acreditavam que fossem capazes. Não tinham em vocês a fé que sempre tive. Mas eu nunca duvidei. Nunca perdi as esperanças. Sempre soube que viriam me salvar. Estou orgulhosa.*

Valkaria fica de pé. Passos lentos trazem a deusa mais para perto dos Libertadores, enquanto uma sombra preocupante passa por seu rosto.

— *Mas não acabou ainda* — ela diz, lançando um olhar inquieto na direção da porta. — *Um último desafio ainda precisa ser vencido. O mais perigoso de todos. MEU desafio.*

"Eu asseguro, não existe masmorra mais perigosa em todos os mundos. Em seus corredores vocês enfrentarão feras, monstros e vilões que fariam reinos tremerem. Alguns são antigos inimigos, trazidos de volta para desafiá-los. Outros foram criados apenas para testar as forças dos Libertadores. Nem mesmo meu poder, sozinho, poderia conceber tamanha obra. Só consegui construir este labirinto com a ajuda de todo o Panteão."

"Vejo a pergunta em seus olhos. Por quê? Se minha libertação depende de sua vitória, por que fazê-la mais difícil? Por que motivo deveria ser eu, justamente eu, a elaborar o mais perigoso dos desafios?"

O acanhamento foge de seu rosto. A deusa volta a sorir.

— *Tenho uma ambição. Nem um pouco modesta, como devem adivinhar. Espero pelo dia em que vocês, humanos, sejam superiores aos deuses. E vencendo o Labirinto vocês estarão dando o primeiro passo nessa direção, oferecendo a primeira prova de que isso acontecerá. Eu fiz vocês para que isso aconteça.*

Então Valkaria beija cada um dos aventureiros. Seu beijo promove os mesmos efeitos das magias Cura Total e Cura de Maldiões, cancelando ou curando quaisquer ferimentos ou efeitos nocivos que estejam afetando os heróis, até mesmo energias drenadas (como penalidades nas Características). Ela também poderá usar Ressurreição para trazer de volta à vida qualquer membro do grupo que tenha caído pelo caminho, com todos os seus itens mágicos (exceto aqueles que tenham sido apanhados pelos próprios jogadores).

Espera-se que o grupo de aventureiros chegue até aqui entre 20 pontos (na pior das hipóteses; iniciando em 12 pontos e falhando em cumprir todas as Obrigações e Restrições) e 31 pontos (na melhor das hipóteses; começando em 12 pontos e cumprindo todas as Obrigações e Restrições). Um grupo abaixo de 18 pontos dificilmente estará em condições de vencer a masmorra. Neste caso, o beijo de Valkaria vai também transmutar os heróis temporariamente em criaturas superiores, da seguinte forma:

• Personagens de 20 pontos tornam-se celestiais, como descrito no Desafio de Lin-Wu.

• Personagens de 19 pontos tornam-se meio-celestiais, como descrito a seguir.

• Personagens de 18 pontos ou menos tornam-se Escolhidos dos Deuses, como descrito mais adiante no "Apêndice".

A transformação dura apenas pela duração deste desafio, a menos que mais tarde Valkaria decida fazê-la permanente, como parte da recompensa por salvá-la (veja no "Apêndice).

— *Quero vocês no auge de suas forças.* — ela explica, após conceder sua bênção. — *Agora vão. O desafio final os espera. Eu os aguardo, meus Libertadores.*

Valkaria desaparece, diexando apenas um aroma de rosas.

Obrigações e Restrições: não há. Esta masmorra é tão perigosa, que o simples fato de vencê-la já basta para satisfazer a deusa. Além disso, sua premiação é especial — pois concluir este desafio significa libertar Valkaria, e a recompensa para esse ato supremo será discutida adiante.

Nova Criatura

Celestial

Celestiais são criaturas que habitam os planos superiores. São raros em Arton, mas muito frequentes em alguns Reinos dos Deuses. Sua aparência é igual a uma criatura normal, encontrada em Arton, mas com traços mais belos e imponentes. Todos os seres celestiais são benignos. Nem todos os celestiais tem forma humanóide; existem também ursos, leões, unicórnios e tantos outros seres celestiais.

Uma vez por dia uma criatura celestial pode invocar uma aura sagrada que lhe confere F+1 e A+1 contra uma criatura maligna (mortos-vivos, criaturas que tenham ou que sejam feitas de Trevas e certos tipos de Insanidade). A habilidade funciona como a Vantagem Sagrada (de Arma Especial) e dura até o final do combate.

Uma criatura celestial pode comprar Armadura Extra contra Ácido, Frio e Eletricidade por apenas 1 ponto cada. Também pode comprar Armadura Extra a Magia e Armas Mágicas por 2 pontos.

Todos os celestiais têm Infravisão (de Sentidos Especiais) e Resistência à Magia.

Ser um celestial é uma Vantagem Única que custa 4 pontos, e pode ser combinada com as seguintes Vantagens Únicas: Anão, Anfíbio, Centauro, Elfo, Elfo Negro, Fada, Gnomo, Goblin, Halfling, Licantropo, Meio-Elfo, Meio-Orc, Minotauro, Ogre, Paladino, Troglodita.

Encontros Aleatórios

Valkaria não estava exagerando sobre os riscos de percorrer estes corredores, pois os adversários que esperam adiante não são criaturas comuns. Não se trata de pessoas ou monstros mundanos, vivos ou mortos, conjurados para habitar a masmorra.

Todos os Guardiões já derrotados pelos Libertadores ao longo da aventura estão aqui novamente, agora como criaturas errantes! Alguns foram ressuscitados, outros recriados por poder divino, e outros ainda são réplicas mágicas com as mesmas habilidades.

Independente de seu comportamento quando encontraram os heróis antes, desta vez todos os Guardiões lutam até a morte. Eles estarão equipados com seus itens mágicos originais, mesmo que estes tenham sido tomados pelos aventureiros. No entanto, quando são vencidos, seus itens desaparecem — da mesma forma que os cadáveres.

Não apenas os Guardiões estão percorrendo a masmorra, mas também outros adversários particularmente difíceis encontrados ao longo do caminho — como o T-rex colossal do Desafio de Megalokk, o guerreiro cornugon do Desafio de Keenn, e outros. Também é possível encontrar aqui certos inimigos pessoais dos aventureiros: monstros e vilões que eles tenham enfrentado no passado, antes desta aventura, ao longo de suas carreiras. Na verdade, o que esta masmorra faz é confrontar os Libertadores com seus piores inimigos. Portanto, a critério do Mestre, qualquer criatura ou NPC já encontrado e vencido pelos personagens jogadores pode reaparecer aqui como um monstro errante.

Mesmo como uma deusa maior, a própria Valkaria não teria sido capaz de ressuscitar ou recriar sozinha todos estes seres tão formidáveis. Como ela mesma declarou, o poder do Panteão inteiro foi necessário para isso. O resultado é, de fato, a mais perigosa e desafiadora de todas as masmorras!

Role 1d para cada meia hora de permanência na masmorra. Um resultado 1 ou 2 indica que um encontro acontece. Role 4d na seguinte tabela:

4-5) Fallandi, Guardião de Allihanna, com seus animais.

6) Rornagar, Guardião de Ragnar.

7) Sharindhallehrannas, Guardiã de Glórienn.

8) Tandan, Guardião de Lena.

9) Tigre Primordial, Guardião de Hyninn.

10) Prislanya, Guardiã de Marah (desta vez empregando suas habilidades de beleza cegante e beleza celestial).

11) Rarvarimm, Guardião de Tenebra.

12) Al-khab, Guardião de Azgher.

13) Potentius, Guardião de Tauron.

14) Sathane, Guardião de Tanna-Toh (desta vez como um golem de ferro normal, sem cabeças extras).

15) Yon-ude, Guardião de Lin-Wu.

16) Darkazimm, Guardião de Wynna.

17) Coriphena, Guardião do Oceano.

18) Reyjane, Guardiã de Thyatis (desta vez lutando normalmente).

19) O Guardião de Sszzaaz (novamente uma cópia de um dos aventureiros, mas desta vez sofrendo dano normal).

20) Destrukto, Guardião de Keenn.

21) Bhaltan, Guardião de Megalokk.

22) Hit, Guardiã de Nimb (acompanhada por uma revoada de pássaros do caos).

23) Thom, Guardião de Khalmyr (desta vez sozinho e sem Armadura Extra e Resistência à Magia).

24) Karlya, Guardiã de Khalmyr (desta vez sozinha).

1) Cofres do Tesouro

Uma Deusa da Ambição não ama apenas aventuras, conquistas e descobertas. Ela ama tesouros! Ainda que esta sua face não seja muito exaltada por seus clérigos (ou apreciada por seus inimigos...), Valkaria é apaixonada por ouro, gemas preciosas, jóias e itens mágicos — sendo que, entre os deuses, seu tesouro pessoal é o mais rico de todos.

A maior parte da fortuna de Valkaria esteve em segurança no Calabouço do Desafio, sua morada nos Reinos dos Deuses, quando a deusa estava livre. Temendo ser vítima de saqueadores (afinal, gente como Hyninn ou Sszzaas poderiam não resistir à tentação...), a deusa pediu a Khalmyr que seu tesouro fosse trazido com ela. E aqui está ele, espalhado em diversos aposentos.

As portas destas câmaras são formadas por uma muralha mágica permanente que brilha com diferentes cores, sendo que cada cor tem um propósito (veja o quadro). Cada cofre contém uma fortuna incalculável em peças de platina, ouro e prata, formando verdadeiras colinas de moedas. Em termos de jogo, qualquer personagem pode literalmente levar tanto quanto puder carregar.

Cada cofre tem uma chance (1 ou 2 em 1d) de conter qualquer item mágico descrito no **Manual 3D&T**, no **Tormenta 3D&T** ou outros livros de itens mágicos para **3D&T** (exceto artefatos). No entanto, localizar a peça exata que se deseja exige um teste bem-sucedido de Habilidade para procurar e um segundo teste para reconhecê-la (a Perícia Investigação oferece +2 ao primeiro teste, e a Especialização História ou o kit bardo oferecem +2 no segundo teste).

A dificuldade do teste depende do valor da peça. Itens mais caros são mais raros e difíceis de achar, mas também mais fáceis de reconhecer (afinal, são mais famosos):

- Até T$ 7.000: H–2 no primeiro teste; H–2 no segundo.
- Entre T$ 7.001 e 20.000: H–3; H–1.
- Entre T$ 20.001 e 50.000: H–4; H.
- Entre T$ 50.001 e 100.000: H–5; H+1.
- Acima de T$ 100.000: H–6; H+2.

Cada tentativa de procurar um item específico leva 4d minutos.

A Muralha Prismática

A muralha prismática que serve de porta para os Cofres do Tesouro é uma barreira muito poderosa. Ela é formada por várias cores, e cada cor tem um efeito de proteção, um efeito de ataque e uma magia capaz de anular seus efeitos.

• **Vermelho** — Invulnerabilidade a PdF — Ataque Mágico com Fogo — anulada por Inferno de Gelo.

• **Amarelo** — impede Petrificação e venenos — Ataque Mágico de Eletricidade — Raio Desintegrador.

• **Verde** — imunidade a sopro de dragão — Ferrões Venenosos — anulada por Proteção Mágica.

• **Azul** — Armadura Mental — Petrificação — anulada por A Lança Infalível de Talude.

• **Violeta** — Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas — A Loucura de Atavus — anulada por Cancelamento de Magia.

Assim, se um personagem tenta passar pela muralha sofrerá os efeitos de Ataque Mágico com Fogo, Ataque Mágico com Eletricidade, Ferrões Venenosos, Petrificação e A Loucura de Atavus.

Mas se lançar a magia Cancelamento de Magia, poderá bloquear a cor violeta, e com isso a muralha não causará mais A Loucura de Atavus e não terá Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas.

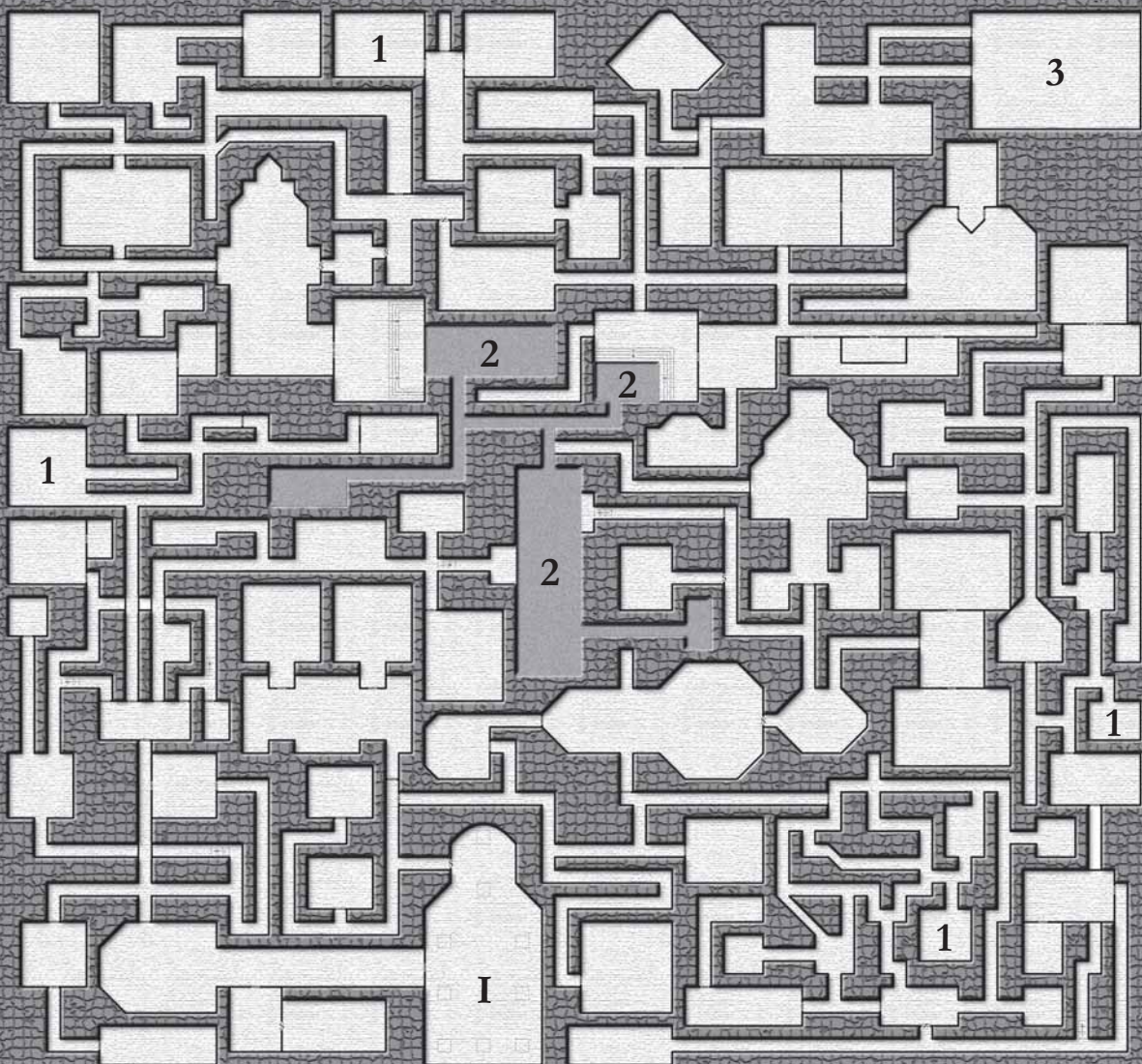
Além disso, qualquer personagem que olhar para a muralha sofrerá os efeitos da magia Cegueira.

Todas as magias da muralha são realizadas com Focus 10 em todos os Caminhos necessários.

2) Rio de Lágrimas

Uma porção da masmorra está inundada, formando trechos de forte correnteza e até mesmo redemoinhos. A dificuldade para nadar é considerável (teste de H–3 para personagens sem a Especialização Natação ou H+1 se a tiver), mas nem um pouco desafiadora para os Libertadores.

No entanto, o que parece ser água comum na verdade são lágrimas da própria Valkaria, derramadas ao longo dos séculos — pois, ao contrário do que ela afirma, a deusa passou por não raros momentos de desespero. Estas águas cresceram e se enfureceram até formar um rio caudaloso, que emana uma forte aura mágica facilmente perceptível através de Detecção de Magia. Carregam tanta tristeza, uma mágoa tão profunda, que não pode ser tolerada por simples mortais. Ao tocá-la, qualquer criatura experimenta um rápido vislumbre da dor sofrida pela deusa em seu cativeiro — e mesmo esse breve contato pode destruir uma alma mortal.

Qualquer criatura com Resistência inferior a R3 perde 1d-3 pontos de Habilidade por rodada de contato com a água (se o personagem tiver a Vantagem Genialidade e/ou Memória Expandida, ele primeiro perderá pontos nestas Vantagens e

depois a Habilidade), sem direito a testes para resistir. Criaturas com R3 ou mais tem direito a um teste de R-2 para reduzir essa perda à metade. Esse dano pode ser restaurado por Cura Total (mas usada desta forma a magia não restaura PVs) ou Cura de Maldição. Criaturas que tenham sua Habilidade reduzida a zero morrem, e não podem ser ressuscitadas: suas almas foram completamente destruídas.

3) Desafio Final

Chegando a este imenso jardim, os Libertadores têm a impressão de estar em campo aberto — pois o gramado violeta se estende a perder de vista, e vastas formações de nuvens preenchem o céu lilás. Olhando atentamente, podem ver que as nuvens maiores formam um conhecido rosto feminino.

Os limites do aposento são demarcados por grandes colunas, ligadas entre si por muitas correntes de prata. Roseiras crescem entrelaçadas entre as colunas e correntes. O ar está carregado de perfume e pétalas levados pelo vento. Os Libertadores percebem com clareza: estão no memo local do quadro visto na Antecâmara do Desafio.

Diante deles, está uma mulher humana. Lembra Valkaria, mas não com a aparência que conhecem. Não está acorrentada. Não exibe a fragilidade e nudez de uma donzela em perigo. Não mostra os olhos aflitos e gestos suplicantes de sua célebre estátua. Esta mulher veste uma armadura leve, botas pesadas e trajes práticos de viajante. Está armada com um mangual pesado. E seus olhos, definitivamente, não pedem socorro.

Ela sorri. Um sorriso feroz.

— Era assim tão difícil adivinhar, meus Libertadores? Eu tenho uma ambição. Eu sonho com o dia em que humanos não mais se ajoelharão perante os deuses. Sonho com o dia em que serão nossos semelhantes. IGUAIS a nós. MELHORES que nós.

"EU SOU A ÚLTIMA GUARDIÃ."

Exatamente como parece, os Libertadores devem agora combater e vencer a própria Valkaria. Ainda que formada por apenas uma parte da essência divina, um avatar é incrivelmente mais poderoso que qualquer outro ser vivente — incluindo deuses menores. Além disso, neste momento ela está empunhando o *Desbravador*, sua arma mágica pessoal (veja o detalhes sobre esta arma no "Apêndice"). Poucas criaturas no multiverso oferecem um desafio tão elevado.

Um detalhe bastante cruel: o *Desbravador* é uma arma anticriatura contra QUALQUER criatura, exceto humanos ou servos da deusa. E aventureiros humanos que tenham sido transmutados em celestiais, meio-celestiais ou escolhidos agora são extraplanares...

Avatar de Valkaria: F15, H10, R20, A20, PdF20; 100 PVs, 100 PMs

Vantagens e Desvantagens: Arma Especial (Desbravador), Armadura Extra (Fogo e Eletricidade, Magia e Armas Mágicas), Cavalgar, Ciências, Clericato, Crime, Telepatia, Imortal, Invulnerabilidade (venenos, Petrificação, efeitos de ação mental/Telepatia), Sobrevivência.

Focus: Água 12, Ar 10, Fogo 13, Luz 11, Terra 14, Trevas 10. *Magias Conhecidas:* Todas! *Poderes Concedidos:* Todos!

Equipamento: Valkaria usar uma armadura cota de malha mágica (bônus já incluído) que lhe dá uma chance (1 a 4 em 1d) de anular Acertos Críticos.

O avatar está bem preparado para o combate, pois já terá lançado sobre si as seguintes magias: Aumento de Dano (Terra 14), Invulnerabilidade a Magia e Armas Mágicas, Proteção Contra o Elemento (Fogo 13), Proteção Mágica (Luz 11), Desvio de Disparos e Sentidos Especiais (para Ver o Invisível). As modificações causadas por essas magias não estão incluídas em suas estatísticas.

Vitória sobre a Deusa

Com a derrota de Valkaria, algo estranho parece acontecer com o cenário. Luzes emanam de rachaduras que crescem rapidamente nas colunas, chão e céu. Em segundos o lugar é tomado de luz branca cegante.

O Labirinto de Valkaria está desaparecendo para sempre. Seus componentes e habitantes retornam aos reinos de onde vieram, provocando uma tempestade planar e proporcionando visões e sensações únicas. Durante momentos que parecem eternos, os Libertadores se sentem imersos em um turbilhão dimensional, e conseguem rever todas as pessoas e criaturas encontradas ao longo do caminho. Alguns estão zangados com a perda de seus privilégios. Outros urram furiosos com a derrota. Mas muitos sorriem agradecidos, felizes por cumprir suas missões e enfim retornar às suas vidas normais.

Quando a luz desaparece, os aventureiros descobrem-se em um lugar distante — muito longe da estátua, ou mesmo de Arton. Todos foram transportados para Odisséia, o Reino de Valkaria. Eles estão agora no Calabouço do Desafio, a habitação pessoal da deusa no centro do Plano.

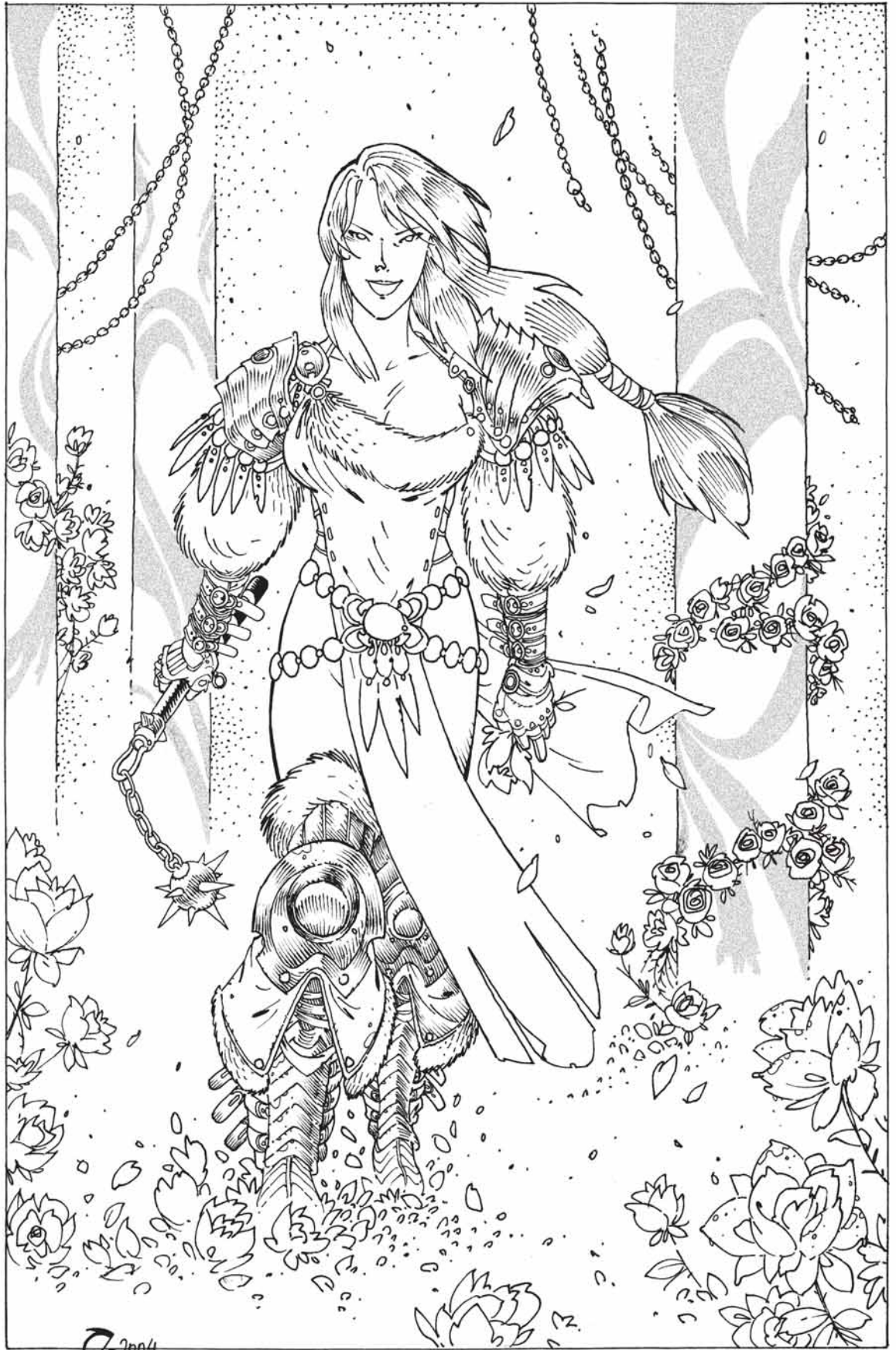
O salão onde se encontram agora poderia abrigar várias montanhas em seu interior. O teto parece incrivelmente distante, a horas de viagem. Nas paredes, imensas gravuras e tapeçarias vivas — todas grandes como cidades — exibem cenas marcantes de grandes batalhas e aventuras. Algumas podem ser reconhecidas pelos heróis com testes adequados de Habilidade (ou H+2 se tiver História, Clericato ou o kit bardo): a expulsão de Sartan; a Rebelião dos Insetos; a busca pela Espada de Mork-Amhor; a derrota de Glórienn por Thwor Ironfist; as incríveis jornadas de Talude, o Mestre Máximo da Magia; a destruição final do Paladino de Arton...

O centro do salão abriga uma montanha incalculável de gemas, jóias, peças de arte, armas, armaduras... mais tesouro que todo aquele coletado pelos seis dragões-reis de Arton juntos. No alto da colina de tesouro, um trono de jóias. No trono está Valkaria, majestosa, radiante, irreconhecível. Não mais em sua nudez conhecida, nem em seus recentes trajes de guerreira, mas sim em vestes de rainha.

Ela sorri e chora.

— Eu sempre soube que conseguiriam. Sempre soube que poderiam realizar meu desejo. Minha ambição. A gratidão de Valkaria estará sempre com vocês, meus Libertadores.

"Eu disse a você, Khalmyr — ela gargalha. — *Os humanos não existem para viver infelizes. Não existem para viver de joelhos, para servir aos deuses. Eles existem para conquistar a vitória! Vitória sobre tudo e todos! Sobre NÓS!*

"E agora, sua merecida recompensa..."

2004

Apêndice: Valkaria Livre!

Para aqueles que esperam ver a estátua de Valkaria se levantando e destruindo a cidade no processo, dois avisos. Primeiro, você é previsível. Segundo, você ficará desapontado.

Mesmo com a deusa livre, o colosso de pedra permanece onde está — um presente da deusa para seu povo, como sempre se acreditou que era desde o início. Suas qualidades especiais permanecem inalteradas (como o território santificado sob a estátua, e a bênção para os devotos que a tocam). No entanto, o Labirinto deixou de existir, e os meios antes empregados para alcançá-lo não funcionam mais.

As antigas limitações impostas aos servos da deusa se foram. Seus poderes agora funcionam normalmente além das fronteiras de Deheon. De fato, os clérigos e paladinos de Valkaria são atualmente os únicos servos de deuses específicos que não precisam seguir obrigações e restrições particulares — uma grande vantagem sobre os seguidores de outras divindades. A situação deve permanecer assim pelos próximos meses, enquanto Khalmyr e Valkaria negociam uma forma de voltar a equilibrar a balança. Até lá, foi decidido que os devotos da Deusa da Ambição são livres para aproveitar sua merecida e recém-conquistada liberdade.

A notícia da libertação de Valkaria espalha-se rapidamente entre os membros da ordem. Grandes comemorações têm sido realizadas aos pés da estátua, reunindo milhares de participantes. Expedições partem para levar a palavra da deusa até outros reinos, onde ela voltará a ser lembrada. Seus clérigos e paladinos, exultantes, comandam a construção de templos em terras distantes — quase todos adornados com réplicas menores da estátua principal. Até então Khalmyr havia cumprido sua promessa de "olhar pelos humanos", mantendo-se como a divindade mais popular no Reinado, mas agora a Deusa da Ambição está retomando seu lugar de direito no coração da humanidade.

As *Lágrimas de Valkaria* ainda existentes perderam sua utilidade mais conhecida (pois não há mais limitações territoriais para os clérigos e paladinos) e também não permitem mais acesso ao Labirinto. Mas ainda conservam suas habilidades de Teleportação Infalível e Teleportação Planar.

A deusa voltou a residir no Calabouço do Desafio, seu lar no reino de Odisséia — mas, levando em conta sua natureza inconstante, não é provável que permaneça ali durante muito tempo! Na verdade, os poucos que viram a deusa pessoalmente (ou seu avatar) desde sua libertação dizem que ela mudou de aparência: não mais uma donzela pedindo por ajuda, ela agora usa os trajes práticos de uma viajante. Uma aventureira.

O Prêmio dos Libertadores

Os heróis responsáveis pela salvação da deusa marcam seus nomes entre as lendas de Arton. Eles passam a ser conhecidos como os Libertadores.

Sua recompensa? É difícil, mesmo para Valkaria, estabelecer uma premiação justa para seus salvadores. Ela pode oferecer aos aventureiros estas opções, e pedir que escolha uma delas:

· **Tesouro.** Ao longo da aventura, os Libertadores tiveram chance de coletar uma fortuna em moedas, gemas, jóias e itens mágicos — incluindo, talvez, parte dos tesouros pessoais da deusa. Caso não tenham feito isso ainda, Valkaria pode permitir que os heróis vasculhem seus cofres (veja em "Parte 20 · O Desafio de Valkaria", área 1) e fiquem com o tesouro que quiserem. Cada personagem pode fazer sua "pilhagem" com calma, obtendo 1 em seus testes de Habilidade para procurar e identificar os itens.

• **Artefatos.** Cada personagem jogador pode receber dois artefatos menores ou um artefato maior, escolhido livremente no **Tormenta 3D&T** ou inventado pelo Mestre. Veja adiante o *Desbravador*.

• **Imortalidade.** Por ironia, conceder esta recompensa seria muito simples para a deusa. O personagem se torna imune a venenos, doenças, efeitos de envelhecimento, efeitos de morte, dreno de energias, dano às Características e Acertos Críticos. No entanto, ele ainda pode ser morto de formas violentas e ser vítima de outros efeitos. Ou pode receber a Vantagem Única Imortal.

• **Companhia da Deusa.** Muitos servos dos deuses concordam que viver para sempre ao lado de sua divindade é a maior recompensa possível. Esta opção deve colocar um ponto final na carreira do personagem como aventureiro viajante, mas também encherá a deusa de alegria. O personagem torna-se um celestial, meio-celestial ou escolhido (veja adiante) e passa a viver no Calabouço do Desafio pela eternidade, como um companheiro pessoal de Valkaria.

• **Agentes da Deusa.** Caso desejem continuar atuando, os Libertadores passam a percorrer os Planos como legítimos representantes de Valkaria, resolvendo assuntos em seu nome. Eles podem proteger Odisséia contra invasores, ajudar a restaurar o Plano (deve haver muito a ser feito após uma ausência tão prolongada da proprietária...), atacar inimigos do culto de Arton, ou socorrer servos que necessitem de ajuda. Para melhor realizar

essa tarefa, os Libertadores podem ser transformados em celestiais ou meio-celestiais.

• **A Torre dos Libertadores.** O grupo pode ser recompensado com um castelo mágico voador, como sua nova base de operações. Capaz de viajar livremente entre os planos, a Torre dos Libertadores passa a ser uma localidade importante de Arton, assim como Vectora ou a Academia Arcana. Mapear e equipar essa torre fica por conta do Mestre, ou os próprios jogadores podem fazê-la como quiserem.

• **Desejos Pessoais.** Cada aventureiro específico talvez tenha alguma grande ambição ou objetivo pessoal a alcançar — como resgatar a alma de uma pessoa querida, comandar um exército, conquistar o amor de uma princesa... o Mestre deve avaliar cada caso, mas em geral Valkaria concordará com a recompensa.

• **Desejos Impossíveis.** Até mesmo o poder de uma deusa maior tem limites, especialmente sobre assuntos que envolvem outros deuses. Por exemplo, não será possível para Valkaria eliminar a Tormenta, destruir Thwor Ironfist, entregar o comando de um reino, ou realizar outros desejos que interfiram demais no curso natural das coisas. Ela também não pode ressuscitar uma pessoa cuja alma se encontre em outros Reinos dos Deuses — mas pode, entretanto, fornecer meios para que os próprios heróis resgatem essa alma.

• **Desejos Ambiciosos.** Valkaria admira a ambição, mas ela não concordará em conceder para um mesmo personagem mais de um dos desejos desta lista. Para aqueles que protestarem, ela argumentará que seu retorno ao Panteão ainda é muito recente, e seu poder não se encontra plenamente restaurado — restando ainda muito trabalho a ser feito para devolver sua reputação ao normal. Assim, suas energias são ainda limitadas, bem como sua capacidade de recompensar os Libertadores.

Dentro da cronologia de Arton, os Libertadores passam a ser conhecidos como os maiores heróis do mundo, famosos por percorrer os Planos em busca de desafios épicos. Envolvidos em seus assuntos (dizem que eles foram combater a Tormenta em sua fonte, ou estão lutando no Grande Torneio de Keenn...), eles já não podem ser facilmente contactados por outros aventureiros (leia-se: nada de contar com eles para salvar o mundo o tempo todo).

Novo Artefato

O Desbravador

Durante suas andanças por Arton e pelos planos, a Deusa da Ambição em geral adota a aparência de uma aventureira — armada com um mangual pesado. Esta arma mágica, assim como as demais armas pessoais dos deuses, é um artefato maior. Ela estará empunhando a peça durante seu combate final contra os aventureiros. Mais tarde, salva de seu cativeiro, Valkaria poderá perfeitamente sentir-se agradecida o bastante para ceder a um de seus libertadores sua arma favorita.

O Desbravador é um mangual pesado que comporta-se como uma Arma Especial mas que oferece Força de Ataque +5 quando ataca com Força. A arma é capaz de ferir normalmente criaturas incorpóreas e também pode ser carregada por elas. Refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele também é capaz de transformar-se em numerosas outras armas e apresentando vários outrs poderes. Todos podem ser usados livremente, sem limite de utilizações por dia:

• *Armas.* Ao acionar um botão, o usuário pode transformar o *Desbravador* em qualquer destas armas: maça leve encantada com Aumento de Dano Eletricidade 5; espada longa ancantada com Aumento de Dano Fogo 5; machado de guerra FA+5 afiado (considere um Acerto Crítico se o usuário obtiver 5 ou 6 no lance de dado); lança curta encantada com Aumento de Dano Eletricidade 5; ou uma lança longa que pode oferecer bônus em FA ou FD, à escolha do usuário, sendo que o total não pode ultrapassar +5.

• *Anti-Criatura.* Em todas as suas formas, o Desbravador é considerado uma arma anti-criatura (FA+2 contra a criatura específica) contra TODOS os tipos de criatura, exceto humanos ou devotos de Valkaria.

• *Cancelamento de Magia.* A arma pode conjurar Cancelamento de Magia (Focus 10, uma vez por rodada) com 1,5m de raio por ponto de Resistência do usuário.

• *Imobilizar Pessoas.* A um toque da arma, o usuário pode tentar imobilizar a vítima (como na magia Paralisia). O usuário deve ativar o poder e então ser bem-sucedido em um ataque.

• *Medo.* Ativado pelo usuário, contra todos os adversários a até 3m que estejam olhando para o item (funciona como a magia Pânico). Invocar este poder requer uma rodada.

Nova Criatura

Escolhido dos Deuses

Lindíssimas dríades em trajes de flores vivas dançam sob a Árvore do Mundo para alegrar Allihanna. No reino de seu irmão Megalokk, homens-escorpião capturam vítimas para alimentar o Deus dos Monstros. Anjos-do-mar servem ao Grande Oceano sem eu palácio, enquanto a infinita Biblioteca dos Planos é protegida pelos golens vivos de Tanna-Toh.

É raro que um deus maior seja encontrado fora de seu próprio Plano. Quase todas as divindades maiores vivem em lugares especiais, que marcam o centro dos Reinos dos Deuses. Em suas moradas sagradas (ou profanas), além dos próprios deuses, encontramos verdadeiras populações de criaturas especiais. Seres de beleza ou poder incríveis, escolhidos ou criados pela própria mão divina de seu patrono.

As divindades do Panteão cercam-se de servos poderosos — seres especiais que atuam como guardas, criados, companheiros ou mesmo amantes. Muitas vezes estas criaturas são geradas a partir da própria vontade divina, nascendo do nada. Outras vezes são escolhidas entre as almas recém-chegadas dos mortos, e então transformadas. É um convite difícil de recusar: viver na morada dos deuses é possivelmente a maior honra concedida a um mortal, e em geral significa uma eternidade de alegrias e prazeres. De fato, a maior parte dos clérigos, paladinos, druidas e outros servos dos deuses sonham receber essa recompensa após uma vida de total dedicação.

Escolhidos existem apenas nos lares dos deuses, sendo muitíssimo raro encontrá-los em qualquer outro lugar do multiverso: os deuses investem neles parte significativa de seu poder e atenção, e não desejam de forma alguma perdê-los de

vista. Ao longo das eras, servos importantes já foram raptados por divindades rivais (ou por seus cultistas) e então usados como reféns para assegurar favores. Por outro lado, em ocasiões excepcionais, pode ser permitido a um escolhido abandonar a proteção de seu patrono por um breve período.

Também é possível que escolhidos fujam de seus lares. Correm rumores, por exemplo, de que recentemente o Deus do Caos ficou tão furioso que apavorou todos os moradores da Mansão de Nimb. Eles se refugiaram em vários pontos de Arton, assumindo formas e identidades diversas. Agora vivem disfarçados como criaturas "comuns" — sendo que muitos Clérigos do Caos têm recebido, através de sonhos insanos, a missão de recapturar os "anjos de Nimb".

Seja nascido da centelha criadora, seja transmutado pela vontade dos deuses, um escolhido é uma versão aperfeiçoada de uma criatura normal. Sua exata natureza depende da divindade a quem serve. No Tribunal de Khalmyr, por exemplo, encontramos humanos, anões e pégasos; no Palácio da Paz, a deusa Marah é servida por ninfas, elfos, halflings... e assim por diante.

Embora sejam conhecidas coletivamente como "escolhidos", na verdade cada tipo de criatura é única. Muitas vezes eles são chamados por nomes ligados à sua divindade, como "crianças de Lena", "anjos de Nimb", "horrores de Megalokk" e outros.

Criando um Escolhido

Escolhidos são seres de natureza extraplanar, como anjos, demônios, diabos, celestiais, etc. Escolhido dos Deuses não é uma Vantagem Única que possa ser comprada por personagens jogadores. Ela apenas pode ser aduirida em campanha, ou utilizada por NPCs.

Todos eles recebem F+1, H+1 e R+2. Todos os escolhidos são inteligentes, por isso nunca podem ter Inculto, e sempre

são capazes de falar em pelo menos um idioma (criaturas que geralmente não falam, como animais selvagens, são capazes de falar no idioma Valkar).

Um Escolhido pode escolher uma entre as seguintes habilidades especiais:

Arma de Sopro: uma vez a cada 2d-4 rodadas, a criatura-base pode expelir pela boca um cone de 10m de energia (fogo, frio ou sônico). A criatura-base recebe a Vantagem Tiro Múltiplo, seguindo as regras normais para o sorpo de umd ragão. Caso a criatura-base tenha PdF0 recebe PdF 1d.

Encantar: a criatura-base é capaz de usar a magia Dominação Total sem consumir PMs. Um alvo que seja bem-sucedido no teste de Resistência torna-se imune a habilidade desta criatura durante 24 horas.

Olhar Apavorante: qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base sofre os efeitos da magia Pânico, sem consumir PMs.

Olhar Petrificante: qualquer vítima a até 10m que encontre o olhar da criatura-base sofre os efeitos da magia Petrificação, sem consumir PMs.

Veneno: escolha qualquer ataque natural da criatura-base para aplicar o veneno. A vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência (com os seguintes modificadores: +1 se a criatura-base tem R0-1; normal se tem R2-3; –1 se tem R4-5; –2 se tem R6-7; –3 se tem R8 ou mais). Em caso de falha a vítima perde 1 ponto em Força, Habilidade ou Resistência.

Também pode escolher duas entre as habilidades mencionadas a seguir:

Asas: a criatura-base recebe Levitação. Caso ela já seja alada passa a ter dois pares de asas (e recebe H+1 para movimentação em vôo).

Garras: a criatura-base tem garras maiores e mais afiadas (criaturas sem garras não podem receber esta característica), aumentando sua FA em +2.

Habilidade Similar à Magia: a criatura-base recebe uma magia como habilidade natural (não consome PMs para conjurar), que pode ser escolhida livremente entre as magias disponíveis no **Manual 3D&T.** Criaturas-base com R0-1 podem escolher apenas magias de Focus 1; criaturas-base com R2-3 podem escolher magias de Focus 1 ou 2; criaturas-base de R4-5 podem escolher magias de Focus 1 a 3, e assim por diante. A habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1+ metade da Resistência ou Habilidade da criatura-base (aquele que for maior).

Membros Extras: a criatura-base tem um par extra de braços (ou patas, tentáculos, ou apêndices semelhantes; criaturas sem membros não podem receber esta característica). Recebe a Vantagem Única Membros Extras x2.

Percepção às Cegas: a criatura-base recebe Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçados, Radar e Infravisão).

Poder Camaleônico: a criatura-base recebe a Vantagem Invisibilidade, mas pode ser usada apenas fora de combate.

Presas: a criatura-base tem presas maiores e mais afiadas (criaturas sem presas não podem receber esta característica), aumentando em +2 a FA com a mordida.

Armadura Extra: a criatura-base recebe Armadura Extra a tudo, exceto dois ou mais elementos, que variam de acordo com a divindade (Trevas para deuses benignos, Luz para malignos...).

Regeneração: a criatura-base recebe a Vantagem Regeneração. Se tiver R5 ou mais a Regeneração será de 2 pontos, ao invés de 1.

Resistência à Magia: a criatura-base recebe Resistência à Magia ou Armadura Extra a magia e armas mágicas.

Novo Kit

Cavaleiro Libertador

Custo: 1 ponto

Restrições: Nenhuma

Vantagens: Recebe Cavalgar (uma Especialização de Esportes); veja o texto

Desvantagens: nenhuma

Pontos de Vida: Rx5

Pontos de Magia: Rx4

Após esta aventura, o poder e influência da deusa não ficam mais restritos às fronteiras de Deheon. Seus servos agora tentam compensar o tempo perdido, levando sua palavra e seu espírito aventureiro para todas as outras nações do Reinado, e além.

Formada logo após a libertação de Valkaria, a Ordem dos Libertadores é composta por numerosos clérigos, paladinos e outros devotos, empenhados em trazer sua amada deusa de volta ao coração da humanidade. Eles fazem isso realizando atos corajosos, protegendo inocentes, destruindo ameaças — enfim, agindo como verdadeiros heróis aventureiros. Para eles, nenhuma façanha é difícil demais, nenhum monstro ou vilão é perigoso demais. Inspirados pelas batalhas travadas pelos Libertadores ao longo de sua missão histórica, estes cavaleiros não temem nada nem ninguém, muito pelo contrário: quanto mais arriscada a façanha, maior sua disposição em realizá-la.

O Cavaleiro Libertador raramente age acompanhado por outros membros da Ordem: para melhor desempenhar sua função como herói inspirador, ele prefere participar de grupos mistos, compostos pelos mais diferentes tipos de aventureiros. Quase todos os cavaleiros da Ordem são clérigos, paladinos e guerreiros humanos, mas membros de praticamente qualquer classe ou raça podem adotar este kit — basta a disposição para viver aventuras e levar seus companheiros a fazer o mesmo! Rangers caçam os inimigos da deusa, enquanto bardos espalham pelo Reinado as lendas dos Libertadores. Magos, feiticeiros e artistas marciais são raros, mas existem. Druidas ou bárbaros, no entanto, raramente apresentam o carisma necessário para inspirar seus colegas.

Quanto a raças, quase todos os Cavaleiros conhecidos são humanos — mas este não é um pré-requisito. Valkaria acolhe em seu coração qualquer criatura de ambição e espírito aventureiro, e também é fato conhecido (embora não comprovado) que os Libertadores não eram todos humanos. Elfos carismáticos são bastante beneficiados e, curiosamente, alguns halflings também são bem-sucedidos como Cavaleiros Libertadores. Anões e meio-orcs, por outro lado, raramente têm a iniciativa e o magnetismo pessoal exigidos.

Pode-se servir à Ordem mesmo sem pertencer a este kit —

de fato, quase todos os comandantes são clérigos e paladinos comuns de Valkaria. A pontuação de um personagem não tem ligação com a hierarquia de comando, sendo possível para um oficial graduado ter poucas habilidades de Cavaleiro, enquanto um soldado ou sargento pode ter mais. No entanto, sendo a formação da Ordem ainda muito recente, é raro encontrar qualquer personagem com alta pontuação nas habilidades deste kit.

O Cavaleiro Libertador pode adquirir qualquer um dos Poderes Garantidos de Valkaria por 1 ponto cada, mesmo sem satisfazer seus pré-requisitos. São eles: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas e Imunidade Contra Ilusões. Todos estes poderes são explicados no capítulo 1.

Quanto mais perigoso o inimigo, maior a confiança em vencê-lo. O Cavaleiro Libertador recebe um bônus de +1 em sua FA e FD sempre que luta em grande desvantagem numérica (contra três ou mais oponentes), ou sempre que combate sozinho um adversário nitidamente mais poderoso que ele.

AVISO:

Este net-book contêm a adaptação das aventuras *A Busca por Kalamar* e *A Libertação de Valkaria* para *3D&T*, ambas publicadas pela *Editora Talismã*. Devido a vários empecilhos e a cobrança por parte dos fãs de *3D&T* e *Tormenta*, decidimos disponibilizar este arquivo gratuitamente na Internet.

Também é importante salientar que uma versão impressa deste net-book ainda pode ser realizada pelas editoras *Mythos* – que esta agora lançando uma nova revista de RPG especializada em *3D&T*, intitulada *RPG Masters* – ou *Talismã*.